5599

Technics

SX-K500
SX-K700

ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL NEDERLANDS ITALIANO

QFGA21170

Technics

OWNER'S MANUAL
INSTRUCTIONS D'EMPLOI
GEBRUIKSAANWIJZING
BEDIENUNGSANLEITUNG
INSTRUCCIONES DE MANEJO
ISTRUZIONI PER L'USO

ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ESPAÑOL
NEDERLANDS
ITALIANO

Caution

Voltage (except North America)
Be sure the voltage adjuster (located on the rear panel) is in accordance with local voltage in your area before using this unit. Use a screwdriver to set the voltage adjuster to the local voltage.

WARNING: TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRICAL SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

BEFORE YOU PLAY, PLEASE READ THE CAUTIONARY COPY APPEARING ON PAGE 29.

IMPORTANT (for GREAT BRITAIN)
THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE:

BLUE — NEUTRAL
BROWN — LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this unit may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal marked with the letter L or coloured RED.

This apparatus was produced to BS 800: 1977.

Vorsicht!

Netzspannung (außer Nordamerika)
Versichern Sie sich, daß der Spannungswähler auf der Rückseite mit Ihrer lokalen Netzspannung übereinstimmt, bevor Sie das Instrument in Betrieb nehmen. Ist dies nicht der Fall, benutzen Sie einen Minusschraubenzieher, um den Spannungswähler auf die örtliche Netzspannung einzustellen.
Bevor Sie anfangen zu spielen, lesen Sie bitte die Vorsichtshinweise auf Seite 57 dieser Anleitung.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

TECHNICS, Model No. SX-K500/SX-K700
(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Vfg 1046 / 1984
(Amtsblattverfügung)

funk-entstört ist.
Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

PANASONIC DEUTSCHLAND GMBH
Name des Herstellers/Importeurs

Precaución

Tensión (excepto América del Norte)
Cerciórese de que el ajustador de tensión, situado en el panel posterior, está ajustado al valor de la tensión de su residencia. Efectúe esta comprobación antes de utilizar el órgano. Para ajustar la tensión emplee un destornillador para posicionar el ajustador de tensión al valor correspondiente.
Antes de empezar a tocar, lea las precauciones a página 113.

Attenzione

Voltaggio (eccetto Nord America)
Assicurarsi che il cambio tensione, sul pannello posteriore, concordi la tensione con il voltaggio della tensione di rete. Usate nel caso un cacciavite per adattare la tensione.
Prima di suonare vi consigliamo di leggere le indicazioni della pagina 169.

Attention

Tension (à l'exception de l'Amérique du nord)
Avant de mettre cet appareil en marche, s'assurer que le sélecteur de tension situé sur le panneau arrière est réglé sur la tension locale. Pour régler le sélecteur de tension utiliser un tournevis plat (−).
Avant toute utilisation, prière de lire l'avertissement apparaissant à la page 85.

Attentie!

Netspanning (behalve voor Noord Amerika)
Let er op dat de spanningscaroussel, die zich op het achterpaneel bevindt, op de juiste netspanning staat vóór het orgel wordt aangesloten. Gebruik een kleine schroevedraaier om de spanningscaroussel in te stellen.
Voordat U gaat spelen, lees de waarschuwingspunten op bladzijd 141 zorgvulding en goed door.

Der erste Teil dieser Anleitung enthält eine grundlegende Erklärung der Funktionen dieses PCM Keyboards. Der zweite Teil enthält detaillierte praxisbezogene Erklärungen besonders der vielen verschiedenen Speichermöglichkeiten. Voraussetzung dafür ist jedoch eine wirklich gründliche Kenntnis der Grundfunktionen.

GRUNDFUNKTIONEN

Diese Sektion umfaßt eine Erklärung der Klangfarben, Effekte, Rhythmen und fundamentalen Arbeitsweise des PCM Keyboards.
Die eingekreisten Nummern auf dem Beiblatt entsprechen der Sektionnummer in dieser Bedienungsanleitung.

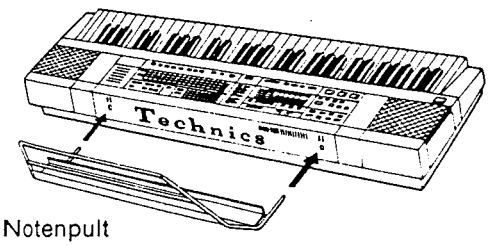
Teil I Einführung

① Technics zu spielen ist sehr einfach!

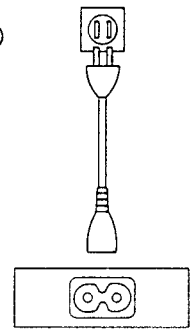
Vorbereitung

1. Anbringen des Notenpultes.
   Stecken Sie das Notenpult in die vorgesehenen Löcher des Keyboards wie in der Abbildung gezeigt.
2. Schließen Sie das Gerät an das Stromnetz an.
3. Schalten Sie das Gerät ein.

① ② ③



Notenpult

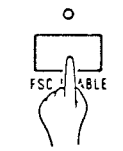

AC IN

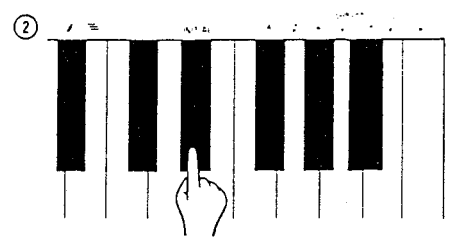
Zunächst wollen wir die Standard-Einstellungen vornehmen <initial mode>.

1. Drücken Sie die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste.
2. Drücken Sie die Taste **INITIAL** auf der Tastatur.

- Mit diesem Keyboard sind viele verschiedene Speicherfunktionen möglich. Das Einstellen des <initial mode> stellt das Gerät auf die werkseitig vorgegebene Grundeinstellung ein. Die Inhalte der Speicher für **COMPOSER**, **SEQUENCER** und **FULLBAND SETTING COMPUTER** werden davon nicht berührt.

① ②

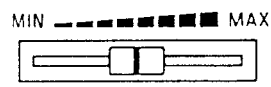




Nun wollen wir endlich etwas spielen.

Sie wollen ein Lied spielen. Stellen Sie zunächst eine mittlere Lautstärke ein, indem Sie den **MAIN VOLUME** Regler bedienen.

MAIN VOLUME

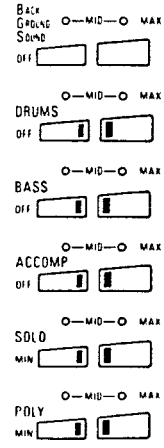


Balance (Mixer Section)

Für jede Soundsektion kann mit Hilfe der **BALANCE** Tasten die Lautstärke eingestellt werden. Durch Benutzen der rechten Taste wird die Lautstärke gesteigert, durch die linke Taste vermindert.

- Die **BALANCE** kann in vier Stufen geregelt werden.
- Wenn keine LED-Anzeige leuchtet, ist der Sound dieser Sektion abgeschaltet (außer **POLY** und **SOLO**).
- Die Lautstärke für **SOLO** und **POLY** wird wie folgt ausgeschaltet: Wenn die linke und rechte Anzeige beide nicht leuchten (Minimum), werden die beiden Tasten gleichzeitig gedrückt.

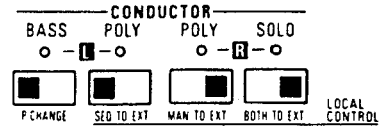
BALANCE



Teil II Klangfarben und Effekte

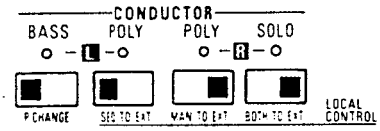
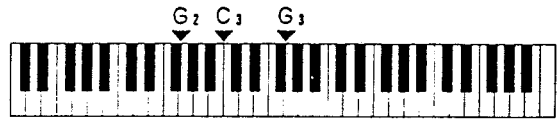
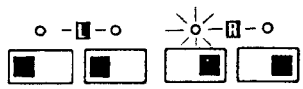
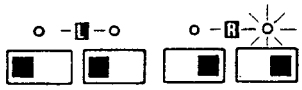
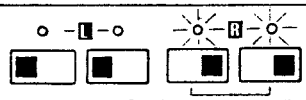
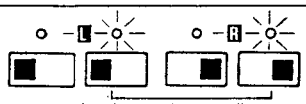
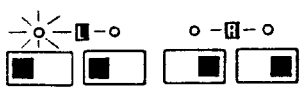
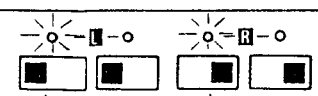
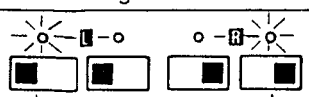
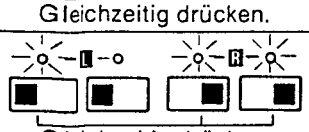
② Conductor

Bei diesem PCM Keyboard kann zwischen **POLY**, **SOLO** und **BASS**-Klanggruppen gewählt werden. Die **CONDUCTOR** Tasten erlauben es Ihnen, einen bestimmten Sound entweder der gesamten Tastatur zuzuordnen, oder aber auch die rechte oder linke Hälfte einer gesplitteten Tastatur zu belegen.



Die acht Möglichkeiten der Zuordnung sind nachfolgend dargestellt.

(**AUTO PLAY CHORD** ausgeschaltet)

CONDUCTOR Einstellung	Manual	Anzahl der Töne die gleichzeitig gespielt werden können
	 (nur K700)	
	POLY	8 Töne
	SOLO	2 Töne
 Gleichzeitig drücken.	POLY + SOLO	**POLY**: 8 Töne **SOLO**: 1 Ton
 Gleichzeitig drücken.	[L] POLY — [R] SOLO Split punkt	[L] **POLY**: 8 Töne [R] **SOLO**: 2 Töne
	BASS	1 Ton
 Gleichzeitig drücken.	[L] BASS — [R] POLY Split punkt	[L] **BASS**: 1 Ton [R] **POLY**: 8 Töne
 Gleichzeitig drücken.	[L] BASS — [R] SOLO Split punkt	[L] **BASS**: 1 Ton [R] **SOLO**: 2 Töne
 Gleichzeitig drücken.	[L] BASS — [R] POLY + SOLO Split punkt	[L] **BASS**: 1 Ton [R] **POLY**: 8 Töne **SOLO**: 1 Ton

- Acht **POLY** Töne können gleichzeitig gespielt werden; wenn Sie jedoch die **AUTO PLAY CHORD** oder **SEQUENCER (ACCOMP)** Funktionen benutzen (werden später detailliert erklärt), können nur vier **POLY** Töne gleichzeitig gespielt werden.
- Sobald die **AUTO PLAY CHORD** Funktion benutzt wird, wird automatisch ein Key-Split gesetzt, auch wenn zuvor kein Split eingestellt war.
- Wenn ein gemischtes Manual (**POLY** + **SOLO**) gewählt ist, spielen Sie die Akkorde mit der linken und die Melodie mit der rechten Hand. Wenn Sie die rechte Hand vom Manual nehmen, wird der **SOLO** Sound nicht zur linken Hand versetzt, so daß die Melodie gut gespielt werden kann. (Wenn das Intervall zwischen dem Akkord und der Melodie weniger als eine ganze Note beträgt, werden die Sounds zur linken Hand versetzt.)

DEUTSCH

Key Split

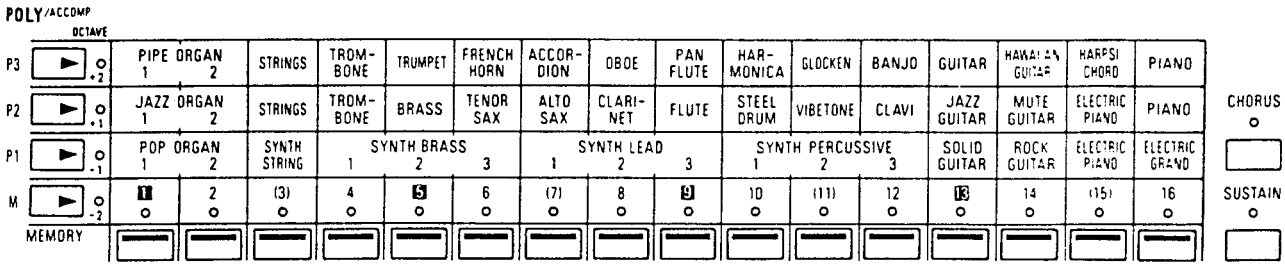
KEY SPLIT

Der **KEY SPLIT** Taster teilt bei Benutzung die Tastatur in einen [L] (Begleitung) Teil und in einen [R] Teil (Melodie).

Eine der drei Anzeigen (bei G2, C3 oder G3) leuchtet, um den Unterteilungspunkt anzuzeigen. Mit jedem Drücken der **KEY SPLIT** Taste geht die Anzeige zum nächsten Unterteilungspunkt weiter.

- Wenn das Manual nicht unterteilt ist, bespielsweise wenn nur **SOLO** mit den **CONDUCTOR** Tasten gewählt ist, leuchtet eine der Splitpunkt Anzeige, solange die **KEY SPLIT** Taste gedrückt gehalten wird.
- Wenn das Manual unterteilt ist, kann die Oktave versetzt werden, abhängig von der Note.

③ Poly


POLY/ACCOMP
OCTAVE
P3
PIPE ORGAN 1 2 | STRINGS | TROM-BONE | TRUMPET | FRENCH HORN | ACCOR-DION | OBOE | PAN FLUTE | HAR-MONICA | GLOCKEN | BANJO | GUITAR | HAWAIIAN GUITAR | HARPSI CHORD | PIANO
P2
JAZZ ORGAN 1 2 | STRINGS | TROM-BONE | BRASS | TENOR SAX | ALTO SAX | CLARI-NET | FLUTE | STEEL DRUM | VIBETONE | CLAVI | JAZZ GUITAR | MUTE GUITAR | ELECTRIC PIANO | PIANO
P1
POP ORGAN 1 2 | SYNTH STRING | SYNTH BRASS 1 2 3 | SYNTH LEAD 1 2 3 | SYNTH PERCUSSIVE 1 2 3 | SOLID GUITAR | ROCK GUITAR | ELECTRIC PIANO | ELECTRIC GRAND
M
1 2 (3) 4 5 6 (7) 8 9 10 (11) 12 13 14 (15) 16
MEMORY
CHORUS
SUSTAIN

Die Klangfarben werden nach einem Matrix-System gewählt. Mit den Tastern **P1**, **P2** und **P3** werden die Klanggruppen angewählt. Mit den Nummerntastern **1~16** wird dann der bestimmte Klang innerhalb der Gruppe angewählt.

Die **POLY** Presets sind in Klanggruppen geordnet:

P3.....klassische- und volkstümliche Klänge
P2.....Jazz, Latin und Rock Sounds
P1.....Disco und Pop Sounds

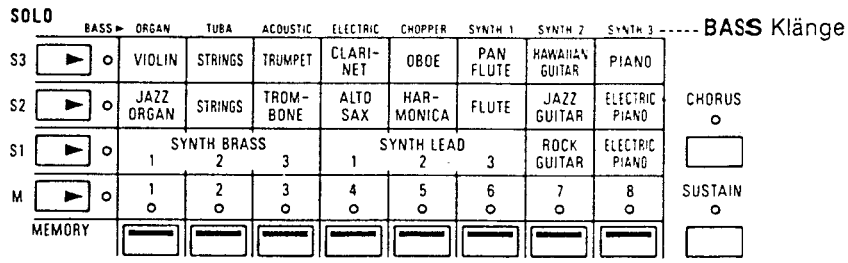
- Die 16 Positionen der Reihe **M** sind Speicherplätze für selbst editierte Klänge. (Siehe ⑬ Sound Edit.)

Drücken Sie die **CHORUS** Taste um einen Chorus Effekt für schwebenden breiten Klang einzuschalten.

Wenn Sie den **SUSTAIN**-Taster einschalten, klingen die Töne langsam aus; sobald Sie die Tasten loslassen.

- Diese Tasten werden außerdem beim Speichern im **ACCOMP** Teil des **COMPOSER** oder **SEQUENCER** zur Wahl von Stimmen verwendet (später erklärt).

④ Solo


SOLO
BASS ORGAN TUBA ACOUSTIC ELECTRIC CHOPPER SYNTH 1 SYNTH 2 SYNTH 3 ----- BASS Klänge
S3
VIOLIN | STRINGS | TRUMPET | CLARI-NET | OBOE | PAN FLUTE | HAWAIIAN GUITAR | PIANO
S2
JAZZ ORGAN | STRINGS | TROM-BONE | ALTO SAX | HAR-MONICA | FLUTE | JAZZ GUITAR | ELECTRIC PIANO
S1
SYNTH BRASS 1 2 3 | SYNTH LEAD 1 2 3 | ROCK GUITAR | ELECTRIC PIANO
M
1 2 3 4 5 6 7 8
MEMORY
CHORUS
SUSTAIN

Die **SOLO** Klänge werden nach dem gleichen Matrix-System gewählt. Taster **S1**, **S2** und **S3** für die Gruppe und die Nummerntaster **1~8** für den entsprechenden Platz.

Hier finden wir auch die entsprechende Gruppenordung wieder.

S3.....klassische und volkstümliche Klänge
S2.....Jazz, Latin und Rock Sounds
S1.....Disco und Pop Sounds

- Auch die Solosounds haben mit der Reihe **M**, acht Speicher für eigene Klangschöpfungen. (Siehe ⑬ Sound Edit.)

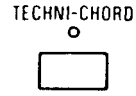
CHORUS und **SUSTAIN** Schalter geben Ihnen die Möglichkeit, diese Effekte den Solosounds hinzuzufügen.

Bass

Oberhalb der **SOLO**-Reihe finden Sie noch acht **BASS**-Sounds aufgelistet. Diese können mit den 8 Tastern der **MEMORY** Reihe gewählt werden, indem Sie den **CONDUCTOR** auf **BASS** stellen.

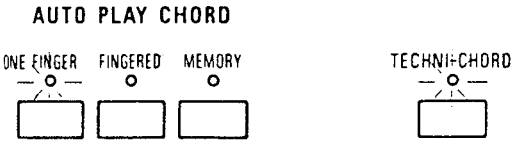
- Sollte jedoch für [L] Teil **BASS** und für [R] Teil **SOLO** eingestellt sein, so arbeiten die Taster natürlich für die **SOLO** Gruppe.
- Für die **BASS** Klänge kann die **SUSTAIN** Funktion benutzt werden, der **CHORUS** jedoch nicht.

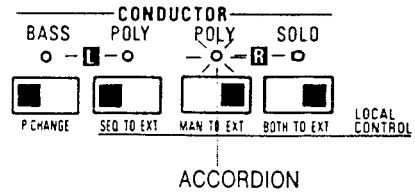
⑤ Techni-Chord

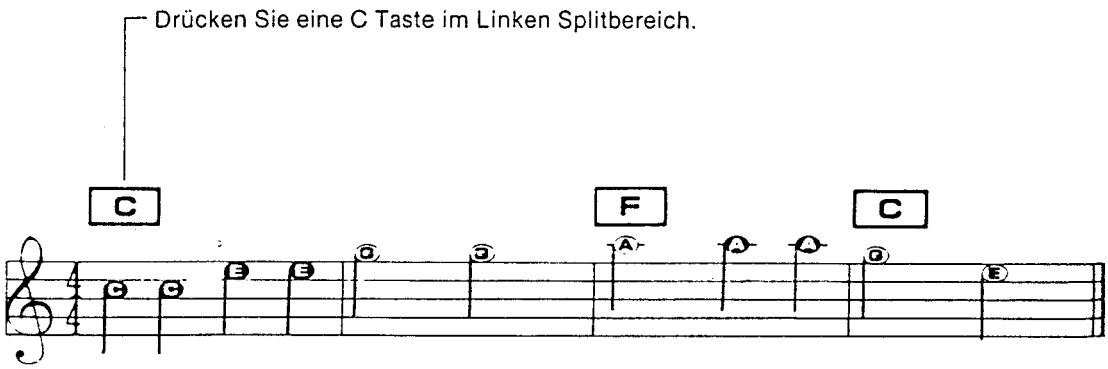


Sobald es mit der **AUTO PLAY CHORD** oder **SEQUENCER** Funktion verwendet wird, macht **TECHNI-CHORD** aus Ihren einstimmigen Melodien einen kompletten Satz, indem es jeder Melodienote, die Sie mit der rechten Hand spielen, die Akkorde, die Sie links spielen (siehe ⑫ Auto Play Chord), hinzugefügt.

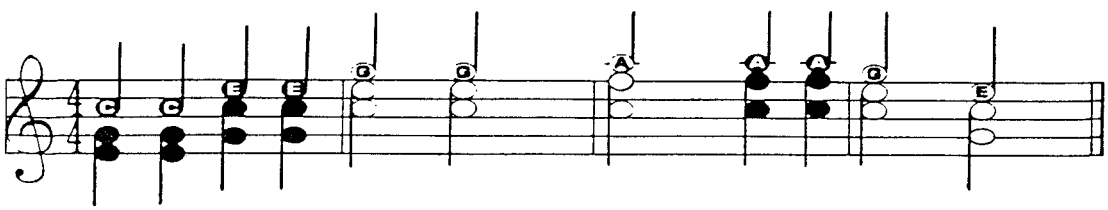
Nehmen Sie doch einmal folgende Einstellungen vor und spielen das untenstehende Beispiel.







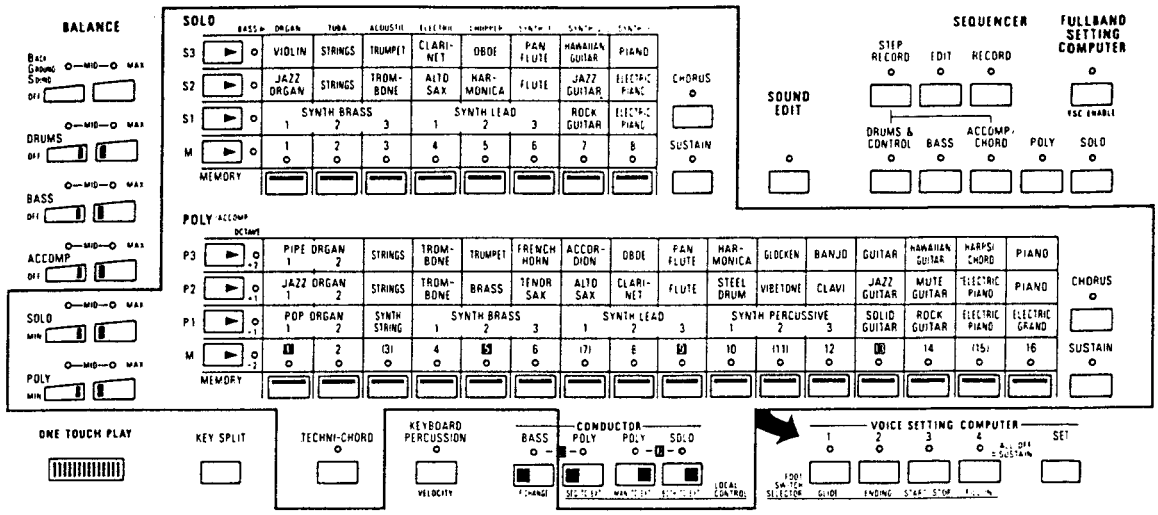
Jetzt drücken Sie bitte den **TECHNI-CHORD** Taster und spielen das Beispiel noch einmal. Hier sehen Sie, wie Ihre "einstimmige" Melodie ausgeschrieben aussehen würde: Ein dreistimmiger Melodiesatz.



Beachten Sie bitte: Bei Benutzung der **AUTO PLAY CHORD** Funktion kann die Melodie mit **TECHNI-CHORD** nur im rechten (melodie) Splitbereich gespielt werden. Wenn Sie jedoch die Akkorde im **SEQUENCER** gespeichert haben, steht Sie Spielen die Melodie mit nur einem Finger—**TECHNI-CHORD** besorgt den Rest.

DEUTSCH

⑥ Voice Setting Computer

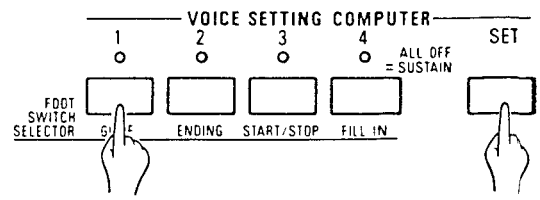


In den Tasten 1~4 des **VOICE SETTING COMPUTER** können bis zu vier Kombinationen der gewählten **POLY** und **SOLO** Stimmen und Effekte, die Einstellungen der Regler **POLY** und **SOLO BALANCE** sowie **CONDUCTOR** und **TECHNI-CHORD** gespeichert werden.

So können Sie während des Spiels mit einem Tasterdruck komplette Einstellungen abrufen.

1. Stellen Sie Ihre Registrierungen ein.

2. Halten Sie den **SET** Taster gedrückt und drücken **VOICE SETTING COMPUTER** Taster 1 bis die Anzeige aufhört zu blinken.
   Damit ist die Registrierung auf **VOICE SETTING COMPUTER** Platz 1 gespeichert. Das war schon alles!



Bedenken Sie bitte, daß mit jeder neuen Speicherung, die Sie auf einem bestimmten Speicherplatz vornehmen, die vorherigen Daten gelöscht werden.

Während des Spiels kann jederzeit in das **VOICE SETTING COMPUTER**-Programm durch Wählen neuer Sounds und Einstellungen eingegriffen werden, ohne daß sich dadurch die gespeicherte Registrierung ändert.

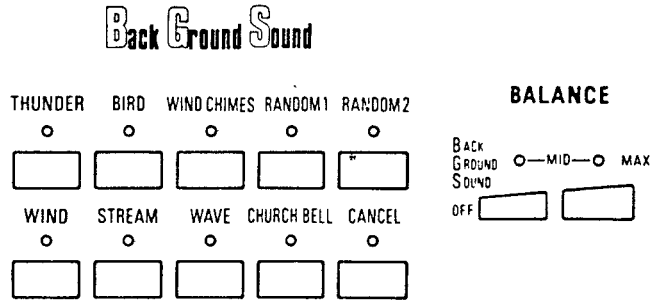
- Die Speicher der **M** Reihen werden nur anhand ihrer Nummer nicht gemäß ihres Inhaltes im **VOICE SETTING COMPUTER** gespeichert.

⑦ Back Ground Sound

■ **K700**

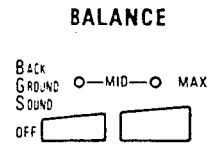
Verschiedene Preset-Effekt-Sounds, vom Windgeräusch bis zum Rauschen der Wellen am Strand, sind per Knopfdruck abrufbar. Drücken Sie einfach den entsprechenden Taster um den Effektsound einzuschalten. Zum Ausschalten nur die **CANCEL** Taste drücken.

- Background-Sounds können gemischt werden, indem 2 Taster gleichzeitig gedrückt werden. Wenn jedoch **RHYTHM** eingeschaltet ist, kann nur ein Background-Sound erklingen. (Es wird immer der Sound des obersten oder des am weitesten links befindlichen Tasters produziert). Beide LED's der gewählten Background-Sound leuchten jedoch weiter. Wenn **RHYTHM** ausgeschaltet werden, sind wieder beide Background-Sound zu hören.

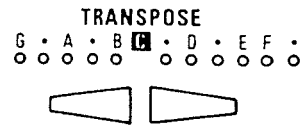


■ **K500**

Wenn die **BALANCE** Taster für **BACK GROUND SOUND** eingeschaltet sind wird ein Preset Background-Sound hörbar.



⑧ Transpose

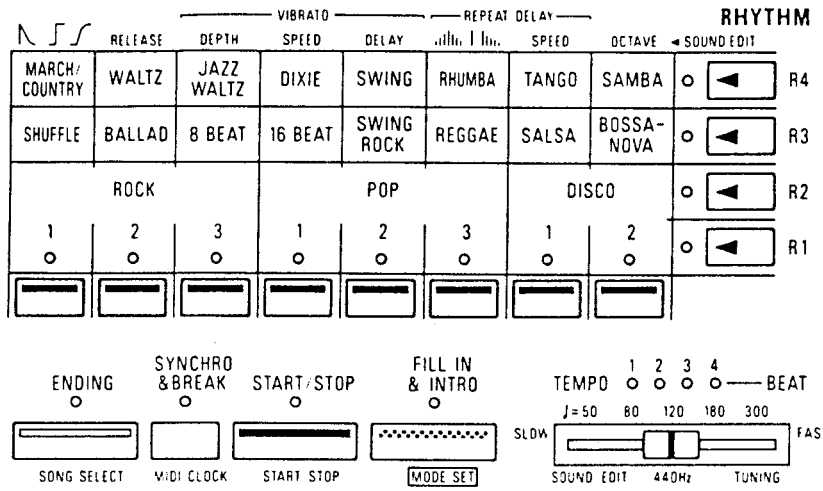


Nehmen wir einmal an, Sie lernen ein bestimmtes Stück in der Tonart C und wollen dazu singen. Sie stellen aber fest, daß diese Tonlage für Sie unpassend ist. Jetzt bleibt Ihnen nur, es entweder in der passenden Tonlage neu einzustudieren oder Sie benutzen die **TRANSPOSE**-Einrichtung des PCM Keyboards.

C ist die Grundeinstellung, von der aus die Tonart mit den zwei **TRANSPOSE** Tastern erhöht oder erneidrigt werden kann. Man kann sehr schnell nach C zurückkehren, in dem man beide Taster gleichzeitig drückt.

DEUTSCH

⑨ Rhythm



Die Rhythmussektion besteht aus den Rhythmuswahltastern, den Start/Stop Tastern, den Anzeige LED's für den "Beat" und den Lautstärke- und Temporeglern.

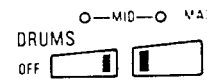
Die Rhythmen werden nach dem bereits bei den Klängen vorgestellten Matrix-Wahl-System abgerufen. Zunächst die Gruppe R1~R4:

R4.....Standardrhythmen
R3.....gebräuchliche Rock/Latin Rhythmen
R2.....modern (acoustic)
R1.....modern (electronic)

Mit dem **START/STOP** Taster wird der Rhythmus gestartet und wieder gestoppt. Er beginnt grundsätzlich mit dem ersten Schlag eines Taktes. Die **BEAT** Anzeige-LEDs leuchten beim jeweiligen Schlag auf. Sie hilft Ihnen den Takt zu halten und ist somit eine wichtige Orientierung bei Ihrem Spiel.

Bei eingeschalteter Taste **SYNCHRO START** beginnt der Rhythmus erst dann, wenn Sie im linken Splitbereich mit dem Spiel beginnen.

Die **DRUMS** Taster im **BALANCE** Bereich ermöglichen Ihnen eine perfekte Abstimmung der **DRUMS**-Lautstärke mit den anderen Stimmen.



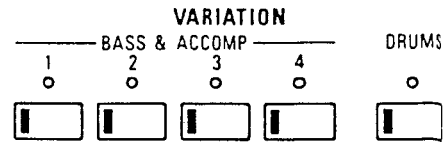
Mit dem **TEMPO** Regler wird bestimmt, wie schnell oder langsam Ihr kleiner PCM Drummer trommelt.

- Die Ziffern entlang des Schiebereglers geben Ihnen in etwa das Tempo an.

Variation

Wenn der **DRUMS** Taster der **VARIATION** Sektion eingeschaltet wird, werden dem Rhythmussektor zusätzliche Drum- und Percussion-Sounds hinzugefügt und/oder das Rhythmusmuster wird leicht abgewandelt.

- Bei einigen Rhythmen werden bei Benutzung der **BASS & ACCOMP** Taster **1** (oder **2**) und **3** (oder **4**) unterschiedliche Rhythmen abgerufen.

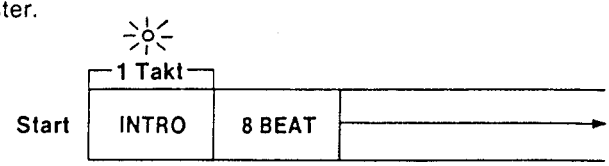


Fill in & Intro

Diese Einrichtung wird verwendet, um etwa die Einleitung eines Stückes oder die Verbindung zweier Teile durch ein eintaktiges Drumsolo (FILL) zu gestalten.
Dies wollen wir am Beispiel des **8 BEAT** Rhythmus näher betrachten.

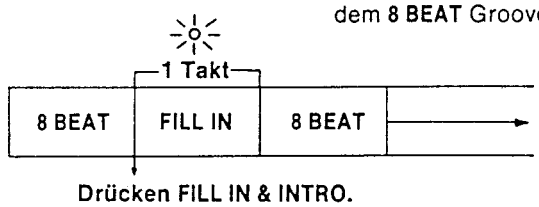
Als Einleitung (INTRO):

1. Drücken Sie den **8 BEAT** Taster.
2. Drücken Sie die Taste **FILL IN & INTRO**. Die Anzeige leuchtet auf.
3. Starten Sie den Rhythmus (**START/STOP**). Sie hören wie die Drums mit der Einleitung beginnen und dann im **8 BEAT** Rhythmus fortfahren. Die Anzeige LED erlischt nach der Drumeinleitung.



Als FILL IN:

1. Drücken Sie den **8 BEAT** Taster.
2. Starten Sie den Rhythmus.
3. Wenn Sie jetzt ein FILL IN des PCM Drummers wünschen, drücken Sie lediglich die **FILL IN & INTRO** Taste, und er beginnt sofort sein eintaktiges FILL, um danach sofort mit dem **8 BEAT** Groove fortzufahren.



DEUTSCH

Ending

Benutzen Sie diesen Taster am Ende eines Stückes. Sie erleben einen speziellen Schlußtakt des Rhythmus, der danach automatisch stoppt.

- Mit diesem Taster werden auch die Bass und Begleitakkord-Schlußtakte der **AUTO PLAY CHORD** Sektion abgerufen.

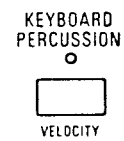
One Touch Play

Für jeden Rhythmus kann eine spezielle Kombination von Sounds und Effekten (Registrierung) durch Verwendung des Taster **ONE TOUCH PLAY** unverzüglich automatisch eingestellt werden. Wählen Sie einen Rhythmus, drücken dann die **ONE TOUCH PLAY** Taste und halten sie solange gedrückt (einige Sekunden), bis der Wechsel der Anzeige-LED's Ihnen die neue Registrierung anzeigt.

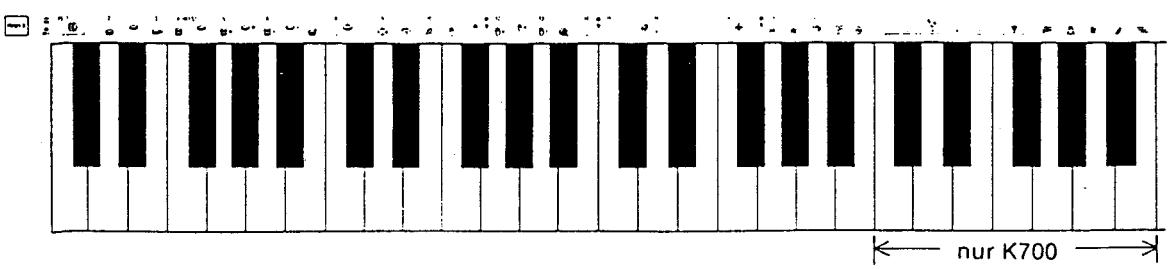
⑩ Keyboard Percussion

Mit drücken der **KEYBOARD PERCUSSION** Taste belegen Sie die Tastatur Ihres PCM Keyboards mit einer erstaunlichen Auswahl an Percussion- und sonstigen Spezialsounds.

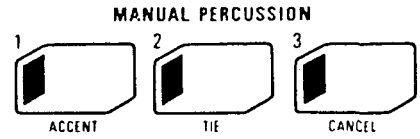
- Wenn **KEYBOARD PERCUSSION** eingeschaltet ist, stehen die mit dem **CONDUCTOR** eingestellten Klänge nicht zur Verfügung. Für Rhythm gilt sobald eine Tastaturtaste gedrückt wird wechselt der Rhythmus auf nur Hi-Hat und Bassdrum (sofern Rhythmus eingeschaltet). Wenn **KEYBOARD PERCUSSION** abgeschaltet wird kehrt der vollständige Rhythmus zurück.
- Die Lautstärke der **KEYBOARD PERCUSSION** wird mit den **DRUMS** Tastern der **BALANCE** Sektion reguliert.



<Percussivtastatur>



⑪ Manual Percussion (nur K700)



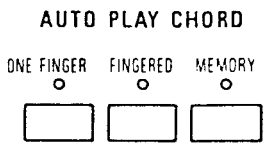
Wählen Sie drei der **KEYBOARD PERCUSSION** Klänge aus und speichern sie in den **MANUAL PERCUSSION** Speichertasten **1~3** ab (je 1 Klang). Mit diesen Tasten können Sie drei vorgewählte **KEYBOARD PERCUSSION** Sounds auch während der normal Spielweise Ihres PCM Keyboards erklingen lassen.

<Speicherung>

1. Schalten Sie die **KEYBOARD PERCUSSION** ein.
2. Drücken Sie einen der **MANUAL PERCUSSION** Tastern ungefähr zwei Sekunden lang. Während Sie die Taste gedrückt halten, speichern Sie den ausgewählten Percussion-Sound, indem Sie die entsprechende Taste der Tastatur drücken.
3. Mit den beiden übrigen **MANUAL PERCUSSION** Tastern können nach dem gleichen Verfahren zwei weitere Percussiv Sounds speichern.

- Die **MANUAL PERCUSSION** Sounds können unabhängig davon, ob **KEYBOARD PERCUSSION** ein- oder ausgeschaltet ist, gespielt werden.

⑫ Auto Play Chord



Sie spielen einfach einen Akkord auf der Tastatur—die **AUTO PLAY CHORD** Funktion spielt automatisch die zum eingestellten Rhythmus passende Akkord- und Bassbegleitung.

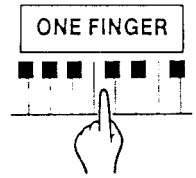
Die Tastatur wird hierzu automatisch geteilt. Die linke Hälfte wird zur Bestimmung der Akkorde benutzt, auf der rechten Hälfte der Tastatur spielt man die Melodie.

- Wenn bei diesem automatischen Split im **CONDUCTOR** nur ein **BASS**-eingestellt war, wechselt die rechte Hälfte automatisch zu **POLY**.

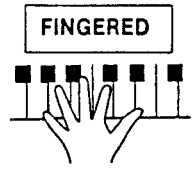
■ **Bei gestopptem Rhythmus...ACCOMP** und **BASS** des spezifizierten Akkordes erklingen.
Die Stimmen werden diejenigen, die beim Speichern der **ACCOMP** und **BASS** Teile im **SEQUENCER** gewählt wurden (später erklärt) oder die **BASS** Stimmen, die gewählt wurden, als **BASS** mit den **CONDUCTOR** Tasten spezifiziert wurde.

■ **Bie gestartetem Rhythmus...ACCOMP** und **BASS** des spezifizierten Akkordes werden die automatische Begleitung mit Stimmen, die dem Rhythmus entsprechen.

Wählen Sie eine von zwei Betriebsarten. Betätigen Sie entweder den Taster **ONE FINGER** oder den Taster **FINGERED**.



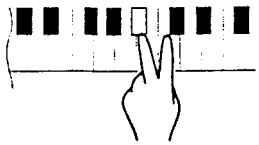
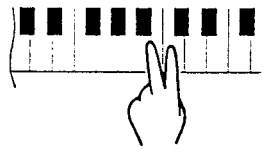
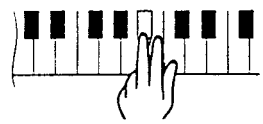
Sie drücken nur 1 Taste der linken Tastaturhälfte. Dieser Ton bestimmt damit den Basston und entsprechenden Dur-Akkord der automatischen Begleitung.



Sie spielen komplette Akkorde auf der linken Tastaturhälfte. Der gespielte Akkord und sein Basston bestimmen die Begleitautomatik.

- In der Betriebsart **ONE FINGER** kann **POLY** nicht mit dem [L] **CONDUCTOR** gewählt werden.

■ Bei Nutzung der **ONE FINGER** Funktion wird normalerweise ein Dur-Akkord ergänzt. Aber auch Moll, Septim und Moll-Septim-Akkorde lassen sich sehr leicht spielen.

Mollakkord	Septimakkord	Mollseptimakkord
Spielen Sie die Akkordtaste und zusätzlich die linke nächste schwarze Taste.	Spielen die Akkordtaste und zusätzlich die nächste linke weiße Taste.	Spielen Sie die Akkordtaste und zusätzlich die nächste linke schwarze + weiße Taste gleichzeitig (innerhalb von fünf Tönen von der Akkordtaste).
Beispiel: Cm 	Beispiel: C7 	Beispiel: Cm7 

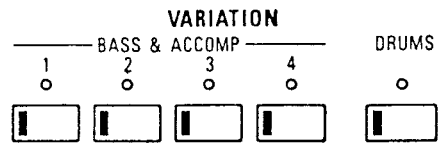
- Wenn der **MEMORY** Taster eingeschaltet ist, erklingen **BASS** und **ACCOMP** solange, bis ein neuer Akkord gespielt wird.

DEUTSCH

■ **Begleitmuster und Lautstärke**

Mit den **BASS** & **ACCOMP**-Tastern in der **VARIATION** Sektion können vier verschiedene Begleitmuster gewählt werden. Die Lautstärke können Sie mit den entsprechenden **BALANCE** Tastern angleichen.

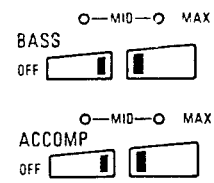
- **Variation 1** und **3** sind rhythmische Muster, während **Variation 2** und **4** melodische Figuren spielt.
- Beim **MARCH/COUNTRY** Rhythmus ist die Begleitung so aufgeteilt, daß **Variation 1** und **2 MARCH** und **Variation 3** und **4 COUNTRY** Begleitungen beinhalten.



■ **Akkorde die bestimmt werden können.**

Für jede Note können folgende Akkorde bestimmt werden.

C, C7, CM7, Caug, Cm, Cm7, Cdim7, Cm7 ♭5, CmM7, C7sus4



■ **Die Break Funktion (Unterbrechung)**

Schalten Sie **ONE FINGER** oder **FINGERED** und die **SYNCHRO & BREAK** Taste ein, und die **MEMORY** Taste aus. Sobald auf der linken Tastaturhälfte spielen, startet der Rhythmus. Sobald Sie die Tasten loslassen stoppt der Rhythmus. Wenn Sie jetzt wieder mit dem Spiel (links) beginnen, startet der Rhythmus wieder mit dem ersten Schlag.

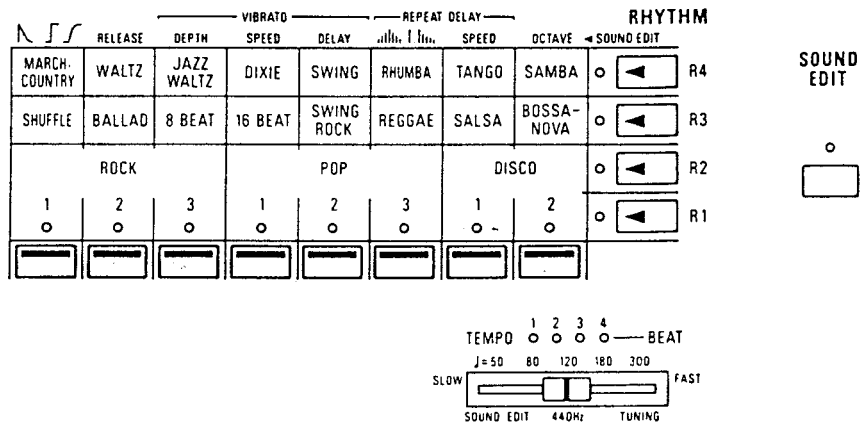
AUSGETÜFTELTE FUNKTIONEN FÜR DIE PRAKTISCHE ANWENDUNG

Damit Sie nicht die Freude an Ihrem PCM Keyboard verlieren, weil Sie es für kompliziert halten (was es sicher nicht ist), ist es unbedingt erforderlich, daß Sie mit den bis hierher beschriebenen Funktionen wirklich vertraut sind.
Sie sollten Klangfarben, Effekte und Rhythmen spielend einstellen können, bevor Sie beginnen, die in den nachfolgenden Sektionen beschriebenen Funktionen zu benutzen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Speichermöglichkeiten, die in Ihrem PCM Keyboard untergebracht sind.
Da wären zum Beispiel die **SOUND EDIT** Funktion, mit der Sie Preset-Sounds modifizieren können; das Arbeiten mit dem **COMPOSER** (nur K700) zur Erstellung eigener Rhythmen und Begleitmuster und die Aufzeichnung Ihres Spiels mit dem **SEQUENCER**.

Teil IV Speicher Funktionen

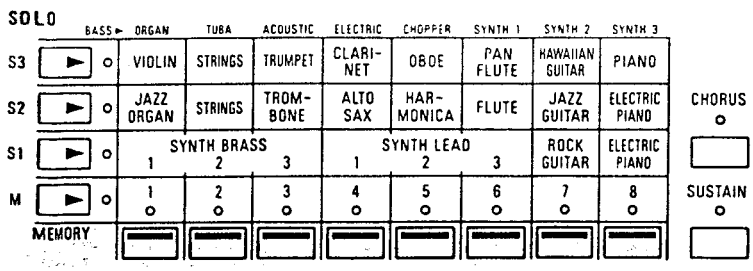
⑬ Sound Edit

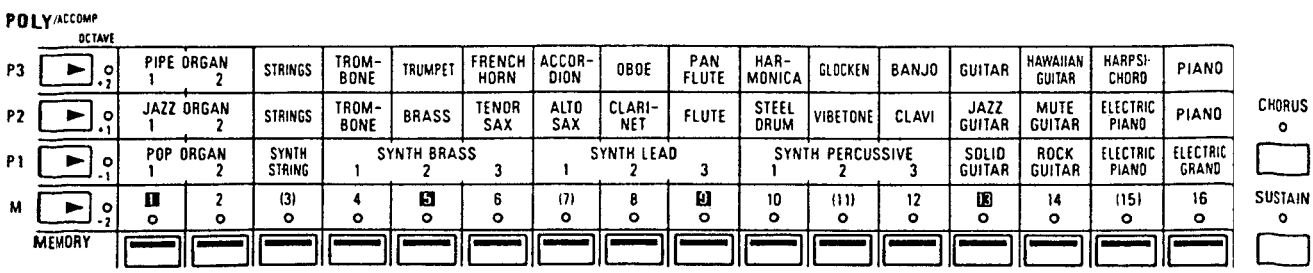


Mit der **SOUND EDIT** Einrichtung können Sie einen **SOLO** oder **POLY** Presetklang auswählen, diesen modifizieren und anschließend mit den Memorytastern für sofortigen Zugriff abspeichern.

1. Stellen Sie den Presetklang, der editiert werden soll, mit den **CONDUCTOR** und **SOLO-** oder **POLY**-Tastern ein.
2. Schalten Sie den **SOUND EDIT** Taster ein. Die Anzeige blinkt.
3. Die 8 Parameter, die verändert werden können, sind entlang der **RHYTHM**-wahlschalter aufgelistet, Drücken Sie die Taste des Parameters, den Sie ändern möchten.
4. Sie können jetzt, während Sie spielen, mit dem **TEMPO** Schieberegler den Klang verändern, bis er Ihnen richtig scheint.
5. Die Schritte **3** und **4** können Sie nun wiederholen, um die restlichen Parameter nach Ihren Wünschen einzustellen.
6. Speichern Sie den editierten Klang mit einer der **MEMORY** Tastern der **POLY** oder **SOLO** Sektion.

- Durch Speichern mit einem **MEMORY** Taster wird die **SOUND EDIT** Betriebsart abgeschaltet.
- Editierte **SOLO** oder **POLY** Klänge können sowohl in der **SOLO** als auch in der **POLY MEMORY** Reihe gespeichert werden. Wenn aber z.B. ein Polysound in der **SOLO** Sektion gespeichert ist, können nicht mehr Töne gleichzeitig gespielt werden als mit jedem anderen **SOLO** Sound auch (und umgekehrt/ **SOLO-POLY**).
- Bei Verwendung der **SOUND EDIT** Funktion kann die Oktave versetzt werden, abhängig von der Note.





Edit Parameter

Parameter		Bemerkungen
(Envelope [Hüllkurve])		Die eingestellte Position des **TEMPO**-Reglers ist: **Links:** Attack (Einschwingen) und Release (Ausklingen) sind percussiv. **Mitte:** Attack setzt sofort ein und die Lautstärke bleibt, solange die Taste gedrückt ist. **Rechts:** Der Attack steigt langsam, das Volumen bleibt, sobald es seinen höchsten Punkt erreicht hat.
RELEASE (bei ausgeschaltetem **SUSTAIN**)		Um ein längeres Ausklingen des Tones einzustellen, bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts.
VIBRATO	**DEPTH**	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um die Stärke des Vibrato zu steigern.
	SPEED	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um das Tempo des Vibratoeffektes zu steigern.
	DELAY	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um die Verzögerungszeit des Vibratoeinsatzes zu verlängern.
REPEAT DELAY	(Envelope [Hüllkurve])	Die Einstellung des **TEMPO** Reglers ist: **Links der Mittelposition (Muster):** In diesem Bereich kann die Länge des Wiederholungseffektes eingestellt werden. **Mittelposition:** Das Repeat Delay ist ausgeschaltet. **Rechts der Mittelposition (Muster):** In diesem Bereich kann die Länge des Wiederholungseffektes eingestellt werden.
	SPEED	Bewegen Sie den **TEMPO** Regler nach rechts, um ein schnelleres Tempo der Wiederholungen einzustellen.
OCTAVE SHIFT		Die Einstellung des **TEMPO** Reglers ist: **Links:** Der Sound wird um eine Oktave nach unten verschoben. **Mitte:** Keine Änderung. **Rechts:** Der Sound wird eine Oktave nach oben verschoben.

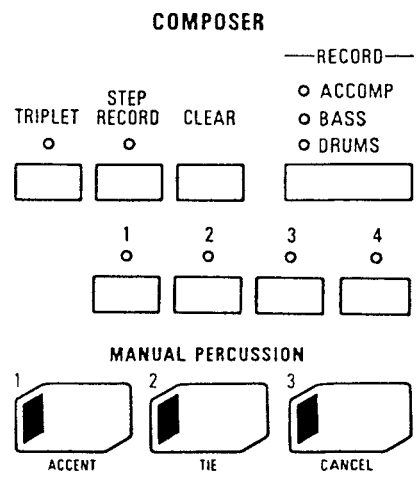
⑭ Composer (nur K700)

Mit dem **COMPOSER** können Sie eigene Rhythmen zusammenstellen oder bereits bestehende Rhythmen nach Ihren Wünschen veränderen. Bis zu vier Ihrer Kreationen lassen sich mit den Tasteren **1~4** speichern und wieder abrufen.

Sie können dies mit zwei Methoden erreichen. Mit Hilfe des Metronoms können Sie die Rhythmen in "Realtime" (g.h. durch einspielen) speichern oder Sie geben Note für Note (Step-by-Step) mit der **STEP RECORD** ein.

Der **COMPOSER** beinhaltet 3 Teile: **BASS, ACCOMP, DRUMS.** Diese werden mit dem **RECORD** Taster nacheinander angewählt und gespeichert.

Es kann sichervorkommen, daß Sie nur eine oder zwei dieser Teile im **COMPOSER** speichern möchten. Wenn Sie jedoch die **AUTO PLAY CHORD** Funktion benutzen möchten, sollten **BASS** und **ACCOMP** mitgespeichert sein.



Nachfolgend die Erklärung der **COMPOSER** Funktionen:

RECORD: Drücken Sie die **RECORD** Taste. Der Teil, dessen Anzeige leuchtet, kann jetzt gespeichert werden. Bei jedem Druck springt die Anzeige für den nächsten Teil weiter.

CLEAR: Wenn diese Taste gedrückt wird, wird der Teil dessen Anzeige leuchtet, gelöscht.

STEP RECORD: Mit dieser Taste stellen Sie den **COMPOSER**-Speicher auf Step-by-Step Eingabe um.

TRIPLET: Diese Taste müssen Sie verwenden, wenn Sie Triolenwerte eingeben möchten.

1~4: Dies sind die Taster, mit denen Sie Ihre **COMPOSER**-Kreationen speichern und wieder abrufen können.

ACCENT: Mit der **ACCENT** Funktion können Sie dem Rhythmus eine Betonung an einer von Ihnen gewünschten Stelle hinzufügen.

TIE: (Bindebogen) Benutzen Sie diesen Taster um während der **STEP RECORD** Eingabe Noten miteinander zu verbinden.

CANCEL: Löschen Sie mit dieser Taste folgende Teile wenn es einmal nötig sein sollte: ein einzelnes Instrument aus dem **DRUMS** Teil oder bestimmte Teile (Töne) des **BASS** oder **ACCOMP** Teils.

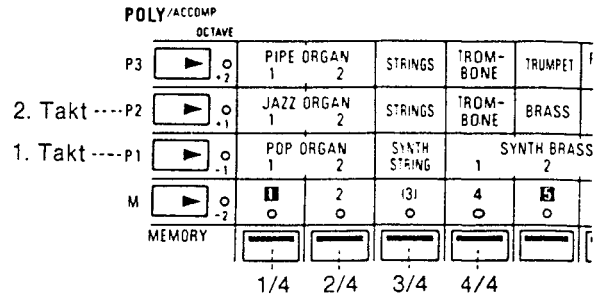
Realtime Speicherung

Durch Spiel auf der Tastatur kann ein sich wiederholendes zweitaktiges Muster "Realtime" gespeichert werden.

I. Vorbereitung um das Rhythmusmuster zu speichern

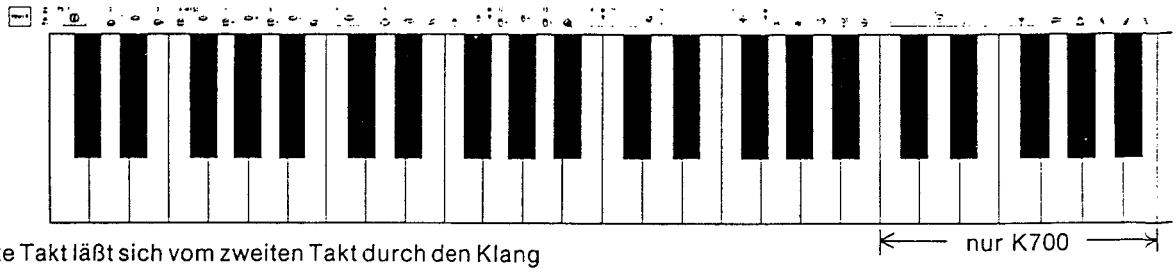
1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeigen leuchten auf.
2. Drücken Sie den Taster **1~4**, in den Sie das neue Rhythmusmuster speichern möchten.
3. Alle Teile des jetzt gewählte Speicherplatzes können durch Drücken des Tasters **CLEAR** gelöscht werden.
4. Drücken Sie den **TRIPLET** Taster, wenn Sie Triolenmuster speichern wollen.
5. **Festlegen der Taktart.**
   Die **POLY** Taster **P1, P2** und **1~4** werden zur Festlegung der Taktart verwendet. Drücken Sie den Taster **P1**. Danach legen Sie (wie aus der Abbildung zu ersehen), durch Drücken z.B. des Tasters **4**, den 4/4 Takt fest.

- Wenn Sie für den 2. Takt eine andere Taktart festlegen möchten, drücken Sie **P2** und wiederum die gewünschte Taste **1~4**.
- Durch das Belegen der Takte mit unterschiedlichen Taktarten sind deshalb auch außergewöhnliche Taktarten wie 5/4 möglich (1. Takt 3/4; 2. Takt 2/4).



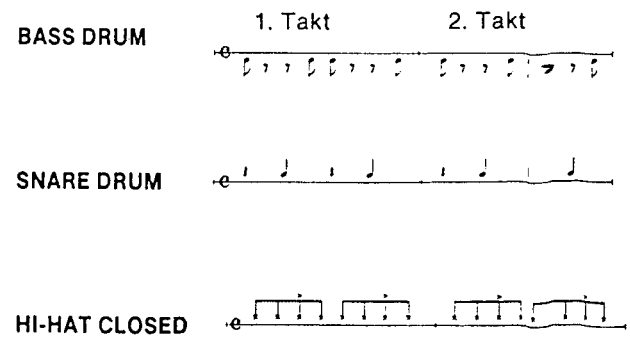
II. Speichen des DRUM Teils

1. Drücken Sie die **RECORD** Taste der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeigen der anderen Teile müssen erlöschen und nur die Anzeige der **DRUMS** leuchtet langsam. Das Metronom startet (wenn der Drumteil nicht mit **CLEAR** gelöscht wurde, sind auch die vorher gespeicherten **DRUMS**-Rhythmen zu hören).
- Der Inhalt des **DRUMS**-Speichers kann mit Hilfe der **CLEAR** Taste gelöscht werden.
2. Spielen Sie die gewünschten Percussivtasten auf der Tastatur im Timing zum Metronom ein (zwei Takte).
- Sie können auch die **STEP RECORD** Methode verwenden, die auf Seite 44 genau erklärt wird.



- Der erste Takt läßt sich vom zweiten Takt durch den Klang des metronoms unterscheiden. Der erste Schlag des ersten Taktes erklingt mit einem helleren Klang als der erste Schlag des zweiten Taktes. Außerdem leuchtet die **R1** Anzeige (in der **RHYTHM** Sektion) während des 1. Taktes, die **R2** Anzeige leuchtet während des 2. Taktes.
- Wenn Sie die **ACCENT** Taste drücken, wärend Sie einen Percussivsound einspielen, wird and dieser Stelle eine Betonung gespeichert.
- Halten Sie die **CANCEL** Taste gedrückt, und drücken dann die gewünschte Percussiv Taste, wenn Sie die zweitaktige Speicherung für dieses Instrument wieder löschen wollen.
- Bis zu 5 Instrumente können gleichzeitig erklingen. Auch die gleichzeitige Verwendung von **BACK GROUND SOUND** und/oder **MANUAL PERCUSSION** zum **COMPOSER**, verringert die Zahl der erklingenden **DRUMS** Stimmen.
- Die kleinste Note, die für jedes Instrument gewählt und gespeichert werden kann, ist eine Sechzehntelnote.
- Das Speichern in Echtzeit erfolgt gemäß dem Takt, in dem Sie die Tasten drücken. Wenn der Takt jedoch nicht der kleinsten Einheit einer Sechzehntelnote entspricht, wird er zur nächsten Sechzehntelnote korrigiert und gespeichert.

Speichern Sie folgendes Beispiel:



III. Speichern des BASS Teils

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeige des **DRUMS** Teils erlischt und die des **BASS** Teils leuchtet auf. Zusätzlich zum Metronom und bereits gespeichertem **DRUMS** Teil, erklingen jetzt früher gespeicherte **BASS** und **ACCOMP** Muster.
   - Wenn Sie alte gespeicherte **BASS** Teile löschen wollen, drücken Sie den **CLEAR** Taster.
2. Wählen Sie den **BASS** Klang mit dem entsprechenden Taster der **SOLO·BASS** Klangsektion.
3. Spielen Sie jetzt Ihre zweitaktige **BASS** Figur auf der Tastatur.

- Die **BASS** Figur kann durch Benutzen der gesamten Tastatur eingespielt werden, unabhängig vom angezeigten Splitpunkt. Noten, die höher als C4 gespielt werden, erklingen jedoch in der tieferen Oktave.
- Sie können auch die Step-by-Step Method (näher beschrieben auf Seite 44) durch Drücken des **STEP RECORD** Tasters wählen.
- Spielen Sie zwei Takte zum Speichern des **BASS** Muster. Wenn diese sich dann wiederholen, können durch Spiel auf der Tastatur zusätzliche Noten gespielt werden. Die endgültige Version des **BASS** Musters ist die, die gespeichert wird.
- Wenn ein Note gespielt wird, während die **ACCENT** Taste gedrückt gehalten wird, wird dieser Not mit einer Betonung versehen.
- Durch nachträgliches Drücken der **ACCENT** Taste, können ebenfalls gezielte Stellen mit Betonung versehen werden.
- Durch Drücken der **CANCEL** Taste können bereits gespeicherte Teile gelöscht werden, solange diese Taste gedrückt gehalten wird.

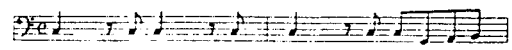
SOLO

	BASS	ORGAN	TUBA	ACOUSTIC	ELECTRIC	CHIPPER	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3
S3	►	VIOLIN	STRINGS	TRUMPET	CLARI-NET	OBOE	PAN FLUTE	HAWAIIAN GUITAR	PIANO
S2	►	JAZZ ORGAN	STRINGS	TROM-BONE	ALTO SAX	HAR-MONICA	FLUTE	JAZZ GUITAR	ELECTRIC PIANO
S1	►	SYNTH BRASS 1	SYNTH BRASS 2	SYNTH BRASS 3	SYNTH LEAD 1	SYNTH LEAD 2	SYNTH LEAD 3	ROCK GUITAR	ELECTRIC PIANO
M	►	1	2	3	4	5	6	7	8
MEMORY									

Wählen Sie den **BASS** Klang (so wie zuoberst beschriftet) mit diesen Tastern.

Unt hier ist, was Sie spielen:

BASS Teil



DEUTSCH

IV. Speichern des ACCOMP Teils

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion. Die Anzeige des **BASS** Teils erlischt und die des **ACCOMP** Teils leuchtet auf. Zusätzlich zu den bereits gespeicherten **DRUMS-** und **BASS-**Teilen erklingen jetzt früher gespeicherte **ACCOMP** Figuren.
   - Wenn Sie die früher gespeicherten **ACCOMP** Teile löschen möchten, drücken Sie die **CLEAR** Taste.
2. Wählen Sie den **ACCOMP** Klang mit Hilfe der Tasten **M~P3** und dem entsprechenden Taster **1~16** in der **POLY/ ACCOMP** Klangsektion.

POLY/ACCOMP

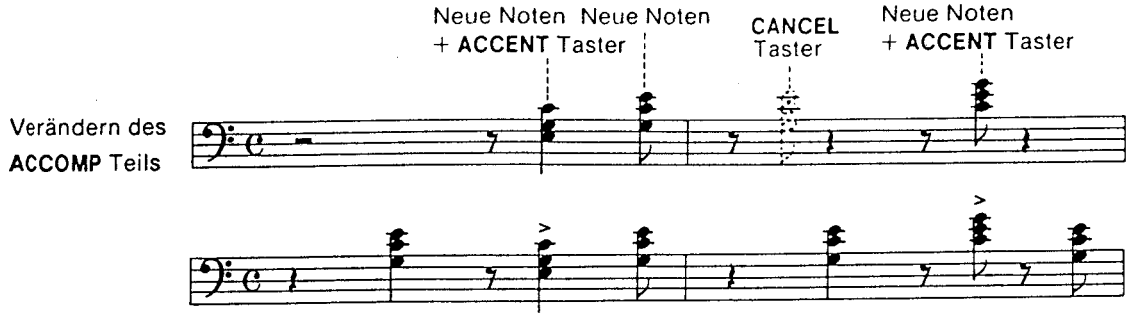
	OCTAVE																
P3	► +2	PIPE ORGAN 1	PIPE ORGAN 2	STRINGS	TROM-BONE	TRUMPET	FRENCH HORN	ACCOR-DION	OBOE	PAN FLUTE	HAR-MONICA	GLOCKEN	BANJO	GUITAR	HAWAIIAN GUITAR	HARPSI-CHORD	PIANO
P2	► +1	JAZZ ORGAN 1	JAZZ ORGAN 2	STRINGS	TROM-BONE	BRASS	TENOR SAX	ALTO SAX	CLARI-NET	FLUTE	STEEL DRUM	VIBETONE	CLAVI	JAZZ GUITAR	MUTE GUITAR	ELECTRIC PIANO	PIANO
P1	► -1	POP ORGAN 1	POP ORGAN 2	SYNTH STRING	SYNTH BRASS 1	SYNTH BRASS 2	SYNTH BRASS 3	SYNTH LEAD 1	SYNTH LEAD 2	SYNTH LEAD 3	SYNTH PERCUSSIVE 1	SYNTH PERCUSSIVE 2	SYNTH PERCUSSIVE 3	SOLID GUITAR	ROCK GUITAR	ELECTRIC PIANO	ELECTRIC GRAND
M	► -2	1	2	(3)	4	5	6	(7)	8	9	10	(11)	12	13	14	(15)	16
MEMORY																	

3. Spielen Sie jetzt eine zweitaktige polyphone **ACCOMP**-Muster auf der Tastatur.
   - Bis zu 4 Töne können gleichzeitig erklingen.
   - Sie können auch die Step-by-Step Methode (näher beschrieben auf Seite 44) durch Drücken des **STEP RECORD** Tasters wählen.
   - Spielen sie das zweitaktige **ACCOMP**-Muster ein. Danach, wenn diese zwei Takte sich wiederholen, kann auf der Tastatur gespielt werden um Töne zu dem Muster zu ergänzen. Die endgültige Version ist die, welche letztlich gespeichert wird.
   - Wenn auf der Tastatur gespielt wird während der **ACCENT** Taster gedrückt gehalten wird, wird an dieser Stelle eine Betonung ergänzt.
   - Der **ACCENT** Taster kann auch zur nachträglichen Festlegung der Betonung einer Note verwendet werden.
   - Durch Drücken der **CANCEL** Taste können bereits gespeicherte Teile gelöscht werden, solange diese Taste gedrückt gehalten wird.

Und hier ist, was Sie spielen:

ACCOMP Teil

Jetzt wollen wir das soweit gespeicherte Pattern ergänzen.



- Der kleinste Notenwert, der für **BASS** und **ACCOMP** gespeichert werden kann, ist die 16tel Note. Dennoch können, durch die Geschwindigkeit, mit der die Tasten losgelassen werden, zwei Arten der Notenlänge (wie Stakkato) gespeichert werden.

DEUTSCH

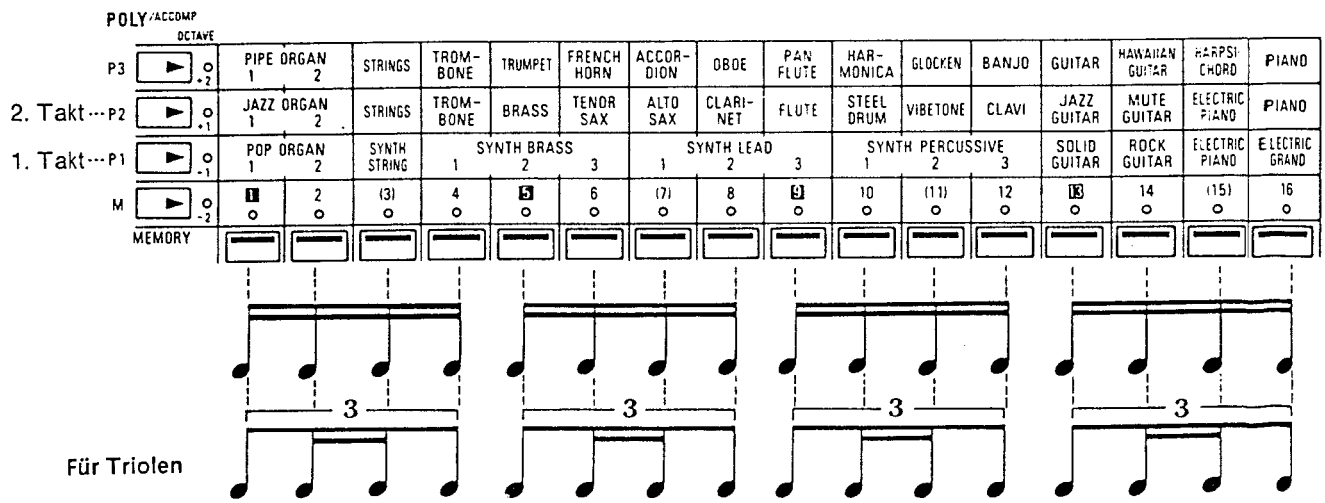
V. Abschließen des Speichervorganges für die Rhythmusgruppe

Wenn für alle Teile die gewünschten Muster eingespielt sind, drücken Sie nocheinmal den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion und schließen damit den Speichervorgang ab.

Speichern mit der STEP RECORD Funktion

Auch wenn die drei Teile der Rhythmusgruppe in Realtime eingespielt werden, kann der **STEP RECORD** Taster jederzeit eingeschaltet werden um (z.B. schwierige Passagen) Schritt für Schritt einzugeben.

Die Schritteingabe erfolgt durch Verwendung der Taster **1~16** der **POLY**-Klang Sektion.



I. Speichern des DRUM Teils

■ **Speichern des ersten Taktes**

1. Schalten Sie den Taster **P1** ein.
2. Halten Sie die Taste des gewünschten Percussionsinstrumentes auf der Tastatur gedrückt und legen mit den Tastern **1~16** der **POLY**-Sektion des Muster für dieses Instrument fest.
   - Das Percussivinstrument erklingt nur auf den Schlägen, die mit den Tastern **1~16** gewählt wurden.
3. Nach dem gleichen Verfahren können weitere Instrumente ergänzt werden.
   - Halten Sie den **ACCENT** Taster gedrückt und ergänzen Sie eine Betonung an einem bestimmten Schlag durch Drücken des entsprechenden Tasters **1~16**.

■ **Speichern des zweiten Taktes**

1. Drücken Sie den Taster **P2**.
2. Speichern Sie jetzt Ihren Rhythmus nach dem gleichen Verfahren wie für den ersten Takt.

I. Speichern der BASS und ACCOMP Teile

Speichern des ersten Taktes

1. Drücken Sie den Taster **P1**.
2. Spielen Sie den gewünschten Ton auf der Tastatur und halten ihn gedrückt. Mit den **POLY**-Klang Tastern **1~16** können Sie jetzt festlegen auf welchen Schlägen der Ton klingen soll.
3. Ergänzen Sie Betonungen und Bindebögen.

- Durchklingende Noten werden nur dann gespeichert, wenn die entsprechenden Steps durch Druck des **TIE** Tasters verbunden wurden.
- Im **STEP RECORD** Modus können keine Stimmen gewählt werden. Wenn Sie die Stimme wechseln möchten, müssen Sie zuerst in den Echtzeit-Modus zurückkehren.

Speichern des zweiten Taktes

1. Drücken Sie den Taster **P2**.
2. Speichern Sie jetzt die Noten und Schritte nach dem gleichen Verfahren wir für ersten Takt.

Beispiel: Wir wollen einmal folgende Bassfigur speichern.

Speichern der Noten:

1. Drücken Sie den Taster **P1**.
2. Während die C Taste gedrückt gehalten wird, drücken Sie die **POLY** Klang Taster **1, 3, 6, 7, 8, 9, 12** und **16** (Reihenfolge unwichtig).
3. Währen die nächst höhere C Taste gedrückt gehalten wird **POLY** Taster **4** drücken.
4. F Taste gedrückt halten, **POLY** Taster **13** drücken.
5. G Taste gedrückt halten, **POLY** Taster **14** drücken.
6. B Taste gedrückt halten, **POLY** Taster **15** drücken.

■ **Betonungen**

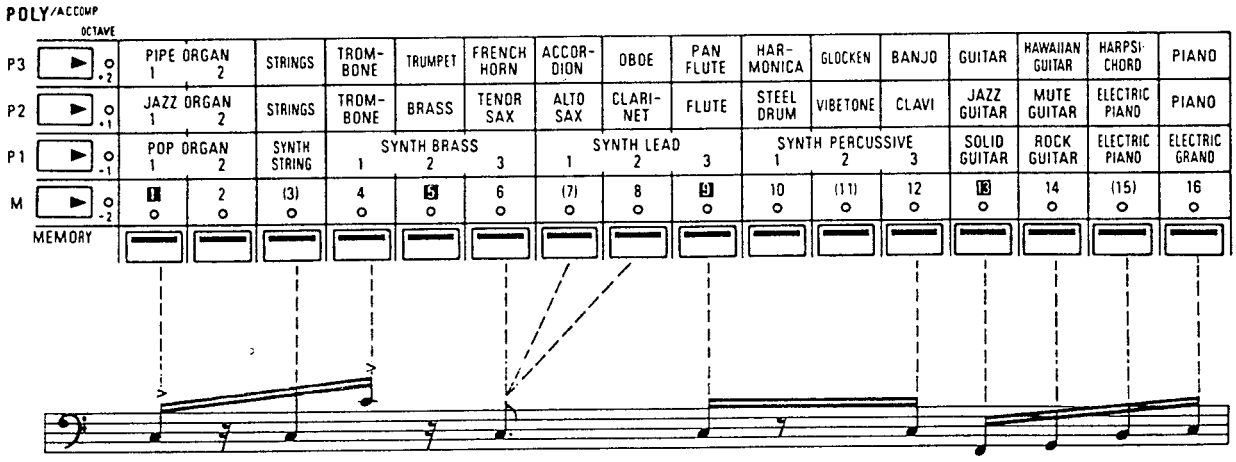
7. **ACCENT** Taster gedrückt halten, **POLY** Taster **1** und **4** drücken.

■ **Verbindungen**

8. **TIE** Taster gedrückt halten, **POLY** Taster **6** und **7** drücken.

- Drücken Sie jetzt die **P2** Taste und speichern den zweiten Takt auf die gleiche Weise.

DEUTSCH



Ändern eines Preset Rhythmus

Die Nachbearbeitung (Edit) funktion des **COMPOSER**s gibt Ihnen die Möglichkeit, sowohl einen der 32 Werkpreset-rhythmen als auch solche, die Sie selbst erstellt haben zu modifizieren und mit den vier **COMPOSER** Tastern neu zu speichern.

1. Wählen Sie den Rhythmus, der verändert werden soll mit den **RHYTHM** Selector Tastern oder den **COMPOSER** Tastern **1~4**.

2. Drücken sie den **RECORD** Taster der **COMPOSER** Sektion.

3. Drücken Sie den **COMPOSER** Taster **1~4** mit dem der veränderte Rhythmus gespeichert werden soll. Der ausgewählte Rhythmus wird so abgerufen. Die Anzeigen der drei Rhythmusteile blinken langsam.

4. Drücken Sie den **RECORD** Taster 1, 2 oder 3 mal bis nur die Anzeige des Teils, den Sie verändern wollen, langsam blinkt (z.B. für **BASS** Teil 2 mal drücken).

5. Sie können entweder den Teil völlig löschen und von vorne beginnen oder aber den Teil editieren ohne ihn zu löschen.

- Drücken Sie den **CLEAR** Taster NUR, wenn Sie das bestehende Muster völlig löschen und mit der Speicherung von vorne beginnen wollen.

6. Wenn gewünscht, mit dem **RECORD** Taster weitere Teile, die modifiziert werden sollen, anwählen.

7. Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie den **RECORD** Taster sooft, bis alle Anzeigen der Rhythmus Teile erlöschen. Die geänderte Version des Rhythmusmusters ist jetzt im gewählten **COMPOSER** gespeichert.

■ **Beachten Sie bei der Änderung von Preset Rhythmus Pattern**

Die kleinste Notenlänge für die fest gespeicherten Figuren ist kleiner als die für die Figuren, die Sie im **COMPOSER** gespeichert haben. Daher ist es möglich, daß Preset Rhythmen, die modifiziert in den **COMPOSER** gespeichert werden, eine leicht andere Nuancierung ermöglichen.

Zusammenfassung der Composerfunktionen

Jedes mal, wenn der **RECORD** Taster gedrückt wird...	Edit/Record Funktion ist eingeschaltet. ⇨	Speichern des **DRUM** Teils (Metronom beginnt) ⇨	Speichern des **BASS** Teils. ⇨	Speicher des **ACCOMP** Teils. ⇨	Speicherung beendet.
Anzeige LED **ACCOMP** **BASS** **DRUMS**	☼ ☼ ☼	○ ○ ☼	○ ☼ ○	☼ ○ ○	○ ○ ○
Speicherung (Realtime)	• **COMPOSER 1~4** platz wählen. • **TRIPLET** für Trioler wählen wenngewünscht. • Taktart festlegen.	• Spielen Sie die Tasten (percussiv) um den Rhythmus zu speichern. • Ergänzen Sie **ACCENT** wenn gewünscht.	• Klang wählen (**SOLO·BASS** Taster). • **BASS**-figur auf des Tastatur einspielen.	• Klang wählen (**POLY/ACCOMP** Taster). • **ACCOMP** Tastur auf der Tastatur einspielen.	
		STEP RECORD einschalten, wenn Schritt für Schritt Eingabe erfolgen soll.			
CLEAR Taster	Alle Teile werden gelöscht.	Der **DRUMS** Teil wird gelöscht.	Der **BASS** Teil wird gelöscht.	Der **ACCOMP** Teil wird gelöscht.	
CANCEL Taster		**CANCEL** Taste festhalten. Percussivinstrument Taste drücken. Nur dieses Instrument wird gelöscht.	Der Sound wird gelöscht, solange die **CANCEL** Taste gedrückt wird (bei Realtime Eingabe).		

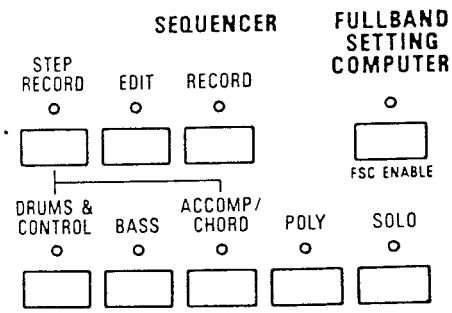
DEUTSCH

⑮ Sequencer

Der **SEQUENCER** speichert Ihre gesamte Darbietung—Melodie und Begleitung, Wechsel der Klänge und Effekte, sogar Wechsel des Rhythmus—und gibt Ihnen damit ein komplettes automatisches Playback, wann immer Sie es wünschen.

Die Darbietung (das Stück) kann in fünf separaten Teilen gespeichert werden: **SOLO**, **POLY**, **ACCOMP/CHORD**, **BASS** und **DRUMS & CONTROL**.

- Für die Teile **SOLO**, **POLY**, **ACCOMP/CHORD** und **BASS** können neben dem Spiel auch die Änderungen der Einstellungen für Stimme, **CHORUS** (außer für **BASS**), **SUSTAIN**, **FILL IN & INTRO**, **START/STOP**, **ENDING** und **BALANCE** gespeichert werden.



■ **SOLO**
Speichern Sie die Darbietung des **SOLO** Teils mit den gewünschten Klängen.

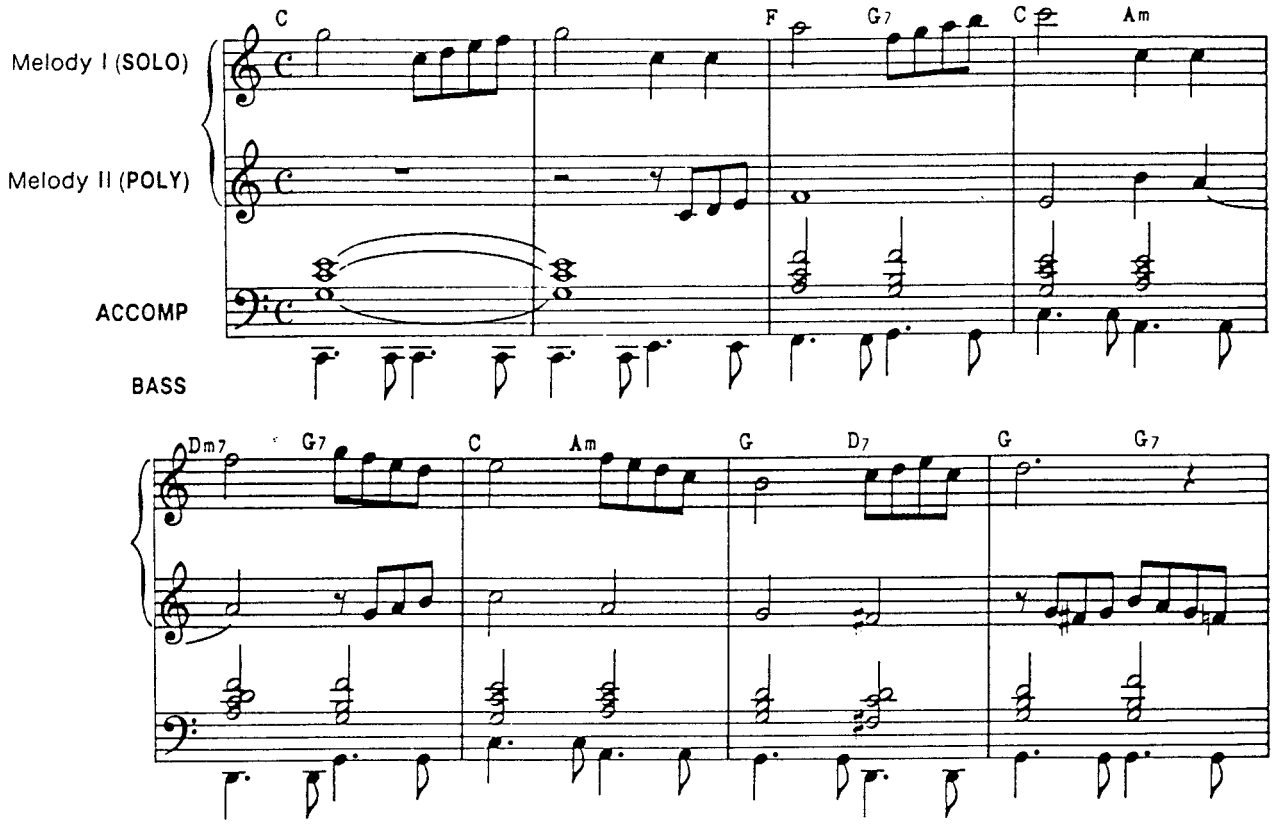
■ **POLY**
Speichern Sie die Darbietung des **POLY** Teils mit den gewünschten Klängen.

■ **ACCOMP/CHORD**
Speichern Sie die Darbietung der Begleitung mit den Klängen, die Sie in der **POLY/ACCOMP** Sektion gewählt haben.
- Akkorde können auch mit der **STEP RECORD** Funktion des **SEQUENCERs** Schritt für Schritt gespeichert werden.

■ **BASS**
Speichern Sie die Darbietung des **BASS** Teils mit den Klängen, die Sie in der **SOLO·BASS** Sektion für **BASS** gewählt haben.

■ **DRUMS & CONTROL**
Hiermit können wechsel des Rhythmus, der **KEYBOARD PERCUSSION** und der **MANUAL PERCUSSION** (nur K700) gespeichert werden.
- Auch Rhythmuswechsel können mit der **STEP RECORD** Funktion gespeichert werden.
- Alle Einstellungen auf dem Bedienfeld außer **TRANSPOSE**, **MAIN VOLUME**, **TEMPO**, **ONE TOUCH PLAY** und **SEQUENCER** werden in deisem Teil mitgespeichert.

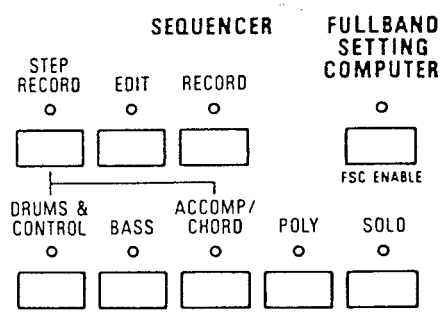
Folgendes Stück wollen wir Speichern.

Registrierung SOLO...SYNTH LEAD 3 POLY...VIBETONE RHYTHM...POP 2
TEMPO... ♩=120 ACCOMP...POP ORGAN 2 BASS...SYNTH 1

DEUTSCH

Vorbereitung zum Spiel

Stellen Sie die Klänge, Effekte, den Rhythmus usw. ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

- Wenn sie ein **INTRO** ergänzen wollen, schalten Sie den **FILL IN & INTRO** Taster ein.
- Stellen Sie die Klänge für den **ACCOMP** und **BASS** Teil unter Schritt **3** der nachfolgenden Erklärung ein.



Speichern der einzelnen Teile (multiplex storage)

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Seine Anzeige blinkt auf.

2. Drücken Sie den **SEQUENCER** Taster für den Teil, den Sie zuerst spielen möchten (z.B. Taster für **BASS**). Die Anzeige dieses blinkt.

3. Stellen Sie den Klang und Effekt für den gewählten Teil ein.

4. Jetzt spielen Sie den Teil. Er wird genauso gespeichert wie Sie ihn spielen.
- Wenn Rhythmus nicht gebraucht wird, schalten Sie nicht **RHYTHM START/STOP** ein. Der Rhythmus kann jedoch jederzeit während der Darbietung gestartet oder gestoppt werden, wie gewünscht.
- Bei Playback der Darbietung kann das Rhythmus Tempo nach Wunsch geregelt werden.
- Klänge und Effekte können ebenfalls vor oder während des Playbacks gewechselt werden.

5. Wenn der erste Teil fertig eingespielt ist, drücken Sie den **SEQUENCER** Taster des nächsten Teils, den Sie einspielen möchten (z.B. **ACCOMP/CHORD**). Die Anzeige des neu gewählten Teils blinkt langsam.
- Der Rhythmus wird automatisch stoppen.
- Achten Sie jetzt darauf, daß die Anzeige des zuvor gespeicherten Teils leuchtet.
- Statt einen weiteren Teil einzuspielen, könnten Sie auch den Speichervorgang durch Drücken der **RECORD** Taste beenden. Auch in diesem Fall kann durch erneutes Drücken der **RECORD** Taste (wählen eines neuen Teil usw.) der Speichervorgang wieder aufgenommen werden.

6. Drücken Sie den **START/STOP** Taster. Der bereits gespeicherte Teil wird wiedergegeben und Sie können gleichzeitig den neuen Teil (im Timing) einspielen.
- Der **START/STOP** Taster muß benutzt werden, auch für Stücke die ohne Rhythmusgruppe eingespielt werden.
- Wenn Sie einen Teil beenden wollen bevor das Stück zuende ist, müssen Sie nicht bis zum Ende warten. Drücken Sie dann einfach die Tasten des nächsten Teils der aufgenommen werden soll. Stoppen Sie aber bitte in diesem Fall nicht den Rhythmus.

7. Wiederholen Sie die Schritte **5** und **6** für die restlichen Teile, soweit gewünscht.

8. Nach Abschluß der Speicherung aller Teile, drücken Sie die **RECORD** Taste zum Beenden des Speicherprozesses.

Automatische Wiedergabe des gespeicherten Inhaltes

1. Drücken Sie die Taster für die **SEQUENCER** Teile, die wiedergegeben werden sollen.
- Vergewissern Sie sich das wirklich nur die gewünschten Teile eingestellt sind, da sonst eventuell eine falsche Melodie ergänzt wird der der Rhythmus während der Wiedergabe unerwünscht stoppt.
- Sofern keine Memorykarte sich im Schacht befindet, kann auch die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste und anschließend die Taste **PS/1** gedrückt werden. In diesem Fall werden auch **TEMPO** und **TRANSPOSE** miteingestellt.
2. Drücken Sie für automatische Wiedergabe jetzt die **START/STOP** Taste.

Fortgeschrittene Anwendungen

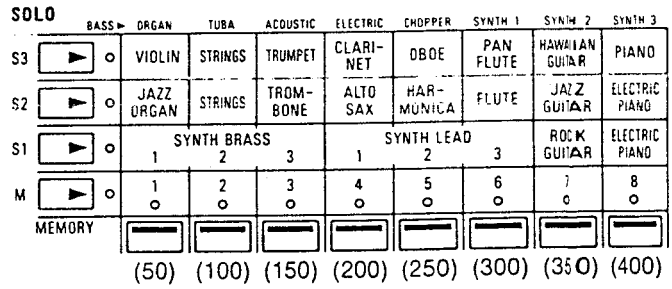
Speicherkapazität

- Die Speicherkapazität beträgt:

Teil	Noten
SOLO	450
POLY	1000
BASS	300
ACCOMP/CHORD	500
DRUMS & CONTROL	130

- Daten wie Klangänderungen können mitgespeichert werden verringert jedoch die Kapazität des entsprechendes Teils.

- **Mitzählen der Notspeicherkapazität**
  Jedes Drücken und Loslassen einer Taste wird als 1 Not gezählt.
- Mit abnehmender Speicherkapazität leuchten die **SOLO** LEDs auf um die restliche Speicherkapazität anzuzeigen (woe unten gezeigt). Wenn die Kapazität erschöpft ist, leuchten alle 8 **SOLO** LEDs auf.



- Das Tempo kann für die Wiedergabe frei gewählt werden. So ist es natülich möglich, die Eingabe mit langsamen Tempo vorzunehmen.
- Wenn ein neuer Song gespeichert wird, wird der vorherige natürlich gelöscht (überspielt).

Gleichzeitiges Speichern von zwei oder mehr Teilen

Wenn zum Beispiel alle 5 Teile gleichzeitig eingespielt werden, werden **CONDUCTOR-**, Klang- und **RHYTHM-**Einstellung beim Spiel mit aufgezeichnet.

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Section. Die Anzeige blinkt.

2. Drücken Sie jetzt nacheinander die **SEQUENCER** Taster für die Teile, die Sie speichern möchten. Die Anzeigen blinken langsam.

3. Stellen Sie die Klänge und Effekte ein, die zum Beginn Ihres Spiels vorgesehen sind.

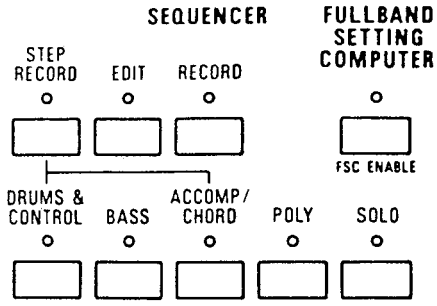
4. Spielen Sie.
- Das PCM Keyboard wird gemäß den vorgenommenen Einstellungen des **CONDUCTOR** und der **KEYBOARD PERCUSSION** klingen.

> •Wenn Sie **SOLO**, **POLY** oder **BASS** speichern möchten, müssen Sie bevor sie die Klänge auswählen können den entsprechenden Teil mit dem **CONDUCTOR** einstellen.
> •Um die **KEYBOARD PERCUSSION** im **DRUMS & CONTROL** Teil zu speichern, schalten Sie den **KEYBOARD PERCUSSION** Taster ein.

- Akkorde werden nur dann im **ACCOMP/CHORD** Teil gespeichert wenn die **ONE FINGER** oder **FINGERED** Funktion des **AUTO PLAY CHORD** eingeschaltet ist.

5. Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie zur Bestätigung der Eingabe nochmals die **RECORD** Taste.

Benutzen der EDIT Funktion



Darbietungen (Stücke) die Realtime aufgezeichnet wurden, können editiert werden. Der **EDIT** Vorgang kann an jeder beliebigen Stelle einsetzen und bis zum Ende fortgeführt werden.

1. Wenn Sie einen **SEQUENCER**-Teil editieren möchten aber die restlichen Stimmen währenddessen hören wollen, schalten Sie die **SEQUENCER** Taster der entsprechenden Teile ein.
2. Schalten Sie den **EDIT** Taster ein. Seine Anzeige blinkt.
3. Drücken Sie den **SEQUENCER** Taster des Teils, der nachbearbeitet werden soll. Die Anzeige blinkt langsam (Anzeige: Lange Ein—Kurz Aus).
4. Drücken Sie den **START/STOP** Taster. Das Playback beginnt.
5. Hören Sie zu, bis das Playback die Stelle erreicht, ab welcher Sie ändern möchten. Solange Sie nicht auf der Tastatur spielen, oder Wechsel der Klänge, Effekte in der Rhythmussektion vornehmen, bleibt der **SEQUENCER**-Inhalt bestehen wie vorher. Sobald Sie eingreifen, beginnt der Edit Teil. Die Anzeige blinkt langsam bis zum Ende des Stückes.
   - Wenn Sie mit editieren beginnen aber das Lied nicht fortsetzen bleibt der verbleibende Rest des Teils leer (stumm).
     Wenn Sie die Änderung begonnen haben, müssen Sie sie bis zum Ende weiterspielen und auch die entsprechenden Klang, Effekt und/oder Rhythmenwechsel vornehmen.
6. Wenn der **EDIT** Vorgang abgeschlossen ist, schalten Sie den **EDIT** Taster aus.

DEUTSCH

Speichern mit der STEP RECORD funktion

Die Teile **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** können auch mit der **STEP RECORD** Funktion des **SEQUENCER**s für Schritt gespeichert werden.

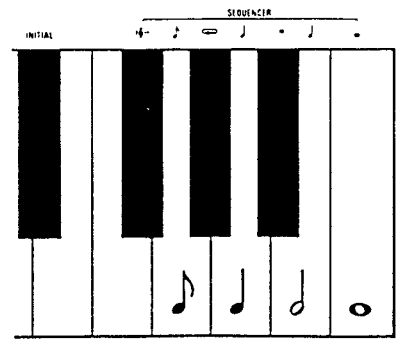
Zusätzlich zu den **SEQUENCER** Tastern werden dazu die sieben Tasten ganz rechts auf der Tastatur benötigt.

Tasten für Notenwerte
- 𝅝 : Drücken zum Speichern einer ganzen Note.
- 𝅗𝅥 : Drücken zum Speichern einer halben Note.
- ♩ : Drücken zum Speichern einer viertel Note.
- ♪ : Drücken zum Speichern an achtel Note.

Rückstell Taste
𝄋: Drücken Sie diese Taste, wenn Sie mit der Speicherung neu beginnen wollen.

Schluß Taste
𝄂: Drücken Sie diese Taste, wenn die Sequenz komplett gespeichert ist (und eine automatische Wiederholung des Stückes nicht gewünscht wird), und schließen Speicherung ab.

Wiederholungs Taste
𝄇: Durch Drücken dieser Taste wird die Speicherung abgeschlossen und fertgelegt, daß sich das Playback automatisch wiederholt.



ACCOMP/CHORD

Akkord Fortschreitungen (Kadenzen) und Wechsel der Klänge, Effekte und Rhythmen, können zusammen im **ACCOMP/CHORD** Teil gespeichert werden.

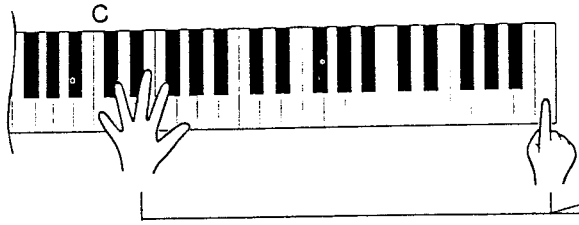
Dazu wollen wir folgende Beispiele speichern:

1. Drücken Sie den **STEP RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Seine Anzeige blinkt.

2. Drücken Sie den **ACCOMP/CHORD** Taster. Die Anzeige blinkt langsam.
- Sofern die **AUTO PLAY CHORD** Funktion nicht eingeschaltet wurde, schaltet die Betriebsart jetzt auf **FINGERED** des **AUTO PLAY CHORD**.

3. Speichern Sie einen Takt eines C Akkord.

Festlegen des Akkordes Festlegen des Notenwertes



Während Sie im linken Tastaturbereich einen C Akkord gedrückt halten, drücken Sie die ○ Taste (ganz rechts von den sieben Editiertasten) um die ganze Note festzulegen (ein Takt C Akkord).

- Ein Piep Ton erklingt und zeigt an, daß der Akkord gespeichert wurde.
- Wenn die ○ Taste zweimal gedrückt wird während ein C Akkord festgehalten wird, sind 2 Takte C gespeichert

4. Speichern Sie einen Takt eines F Akkord.
Während Sie im linken Tastaturbereich einen F Akkord gedrückt halten, drücken Sie die ○ Taste (ganz rechts von den sieben Editiertasten) um die ganze Note festzulegen (ein Takt F Akkord).

5. Ebenso können jetzt durch gedrückthalten der G und wieder C Taste nach dem gleichen Verfahren die restlichen Takte gespeichert werden.

6. Drücken Sie die —H Taste um die Speicherung abzuschließen.
- Wenn Sie möchten, daß die Sequenz sich automatisch wiederholt, drücken Sie die —H Taste anstelle der ↩ Taste. (Wenn bei einem Dreierrhythmus ein Intro verwendet wird oder die Anzahl der Takte eine ungerade Zahl ist, wird der Takt ausgeschaltet.)
- Drücken Sie den **ENDING** Taster anstelle des —H Tastern wenn Sie mit einem Ending abschließen möchten.

- Wenn Sie die Speicherung von vorne beginnen möchten, drücken Sie die Rückstelltaste 𝄞—, und beginnen mit der Speicherung wieder bei Schritt **3**.

Automatische Darbietung der gespeicherten Akkordsequenz

1. Schalten Sie den **ACCOMP/CHORD** Taster ein.

2. Wählen Sie einen Rhythmus und schalten ihn mit dem **START/STOP** Taster ein. Die gespeicherte Akkordsequenz wird automatisch wiedergegeben.

- Wenn der **START/STOP** Taster während der automatischen Darbietung betätigt wird, stoppt dieser und die Akkordfolge wird automatisch auf Anfang zurückgestellt. Wird der **START/STOP** Taster erneut betätigt, beginnt die Sequenz von vorne.

Wir speichern Klänge, Effekte und Rhythmen

Neben den Akkordkadenzen können Wechsel der Klänge, Effekte und Rhythmen ebenfalls im **ACCOMP/CHORD** Teil gespeichert werden.

- **Vor dem Spiel die Registrierung durchführen.**
  Vor Beginn des Speichervorgangs (d.h. vor Drücken der **STEP RECORD** Taste) die Anfangs-Registrierung einstellen. Wenn eine Einleitung gewünscht wird, die Taste **FILL IN & INTRO** einschalten.
- **Speichern einer Einleitung**
  Zuerst die Taste **FILL IN & INTRO** einschalten. Dann die **STEP RECORD** Taste drücken und anschließend den Teil wählen. Am anfang des Stückes einen Freiraum (einen Takt) für die Einleitung speichern, entweder mit oder ohne Akkorde.
  - Wenn ein Stück mit Intro ohne Intro Wiedergegeben wird oder wenn ein Stück, das ohne Intro gespeichert wurde, mit Intro wiedergegeben wird, ist der Takt während wiederholtem Spiel der Sequenz ausgeschaltet.
- **Speichern von Stimme, Effekten und Rhythmus**
  Drücken Sie vor der Speicherung eines Akkords die Tasten für die Stimme, den Effekt und den Rhythmus, die Sie speichern wollen. Dadurch werden Stimme, Effekt und Rhythmus am Anfang des nächsten Taktes gespeichert. Die Speicherung wird fortgesetzt, bis Stimme, Effekt oder Rhythmus neu bestimmt werden.
- **Speichern von FILL IN:**
  Wird zu Beginn des Stückes dieser Taster (**FILL IN & INTRO**) betätigt, wird ein **INTRO** gespeichert. Wird der **FILL IN & INTRO** Taster betätigt nachdem bereits ein Akkord gespielt wurde, so wird ein eintaktiges **FILL IN** mit Beginn des nächsten Akkordes gespeichert.
- **Speicherung von Ending:**
  Zum Speichern einer Ending-Figur die Taste **ENDING** am Ende des Stückes drücken. (Die Taste **STEP RECORD** wird ausgeschaltet.) Wird die **ENDING** Taste gedrückt, während der letzte Akkord des Stückes gespielt wird, wird die Ending-Figur dem letzten Akkord hinzugefügt.
- Da bei Wiederholung der Sequenz die letzte Klangeinstellung und der Rhythms als erste der Wiederholung bestehen bleibt, ist es zu empfehlen, nach Speichern des letzten Akkordes die entsprechende erste Klangeinstellung für die Wiederholung zu speichern.
- Speichern von Stimme, Effekt und Rhythmus wird als eine Note gezählt.

DEUTSCH

- **Speichern Sie nun einmal folgendes Beispiel:**

Akkord		C	F	C	G7	Em	A7	Dm G7	C	
Fill in & intro, ending	INTRO				FILL IN					ENDING
Klang		POLY: JAZZ ORGAN 1				SOLO: CLARINET				
Rhythmus		SWING				16 BEAT				

Speichern die Sequenz wie unten abgebildet.

FILL IN & INTRO → POLY (CONDUCTOR) → JAZZ ORGAN 1 → SWING → STEP RECORD → ACCOMP/CHORD →
o → C-o → F-o → C-o → FILL IN & INTRO → G7-o → SOLO (CONDUCTOR) →
CLARINET → 16 BEAT → Em-o → A7-o → Dm-𝅗𝅥 → G7-𝅗𝅥 → C-o → ENDING

DRUMS & CONTROL

Wechsel der Klänge, Effekte und Rhythmen können im **DRUMS & CONTROL** Teil gespeichert werden.

Das Verfahren ist nahezu identisch mit der Speicherung des **ACCOMP/CHORD** Teils, nur das die Festlegung der Akkord Töne natürlich entfällt. (Akkorde lassen sich in diesem Teil nicht speichern.)

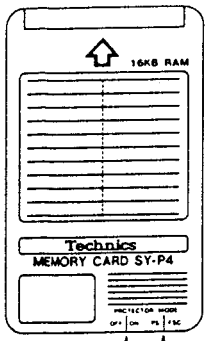
- **Speichern wir einmal folgendes Beispiel:**

Notenwert		o	o	o	o	o	o	o	o	
Fill in & intro, ending	INTRO				FILL IN					ENDING
Klang		POLY: JAZZ ORGAN 1				SOLO: CLARINET				
Rhythmus		SWING				16 BEAT				

Speichern die Sequenz wie unten abgebildet.

FILL IN & INTRO → POLY (CONDUCTOR) → JAZZ ORGAN 1 → SWING → STEP RECORD →
DRUMS & CONTROL → o → o → o → o → FILL IN & INTRO → o →
SOLO (CONDUCTOR) → CLARINET → 16 BEAT → o → o → o →
o → ENDING

⑯ Speicherkarte SY-P4 (Sonderzubehör)



Ihre Darbiertungen und Registrierungen können auch auf der externen Memory Card (Speicherkarte) SY-P4 gespeichert werden.
Die Karten haben zwei verschiedene Betriebsarten, **PS** und **FSC**, die mit dem **MODE** Schalter gewählt werden.

- Nur eine Betriebsart **PS** oder **FSC** kann pro Karte benutzt werden.
- Die Einstellung der Schieberegler für **TRANSPOSE** und **TEMPO** werden mitgespeichert. Wenn diese Regler während des Playbacks bewegt werden, wird somit wieder auf manuelle Kontrolle umgeschaltet.

MODE-Schalter

PROTECTOR-Schalter
Auf **ON** stellen um versehentliches Löschen von Daten auszuschließen.

DEUTSCH

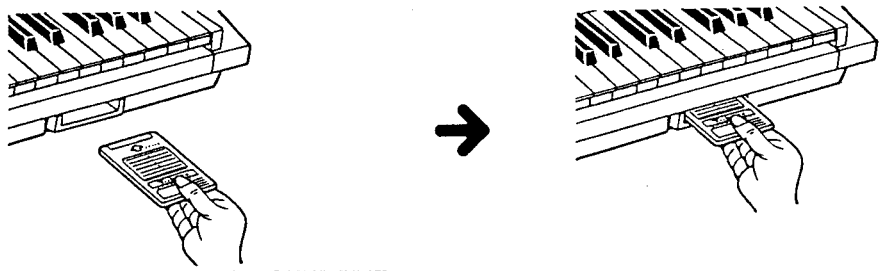
PS Betriebsart	Ein Song, seine gesamten Performancedaten (allen Daten) incl. dem gesamten Inhalt den **SEQUENCER** und **COMPOSER** (K700), wird gespeichert (gleiche Kapazität wie das Keyboard intern).
FSC Betriebsart	Die Performancedaten für 4 Songs incl. der Speicherung nur der **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** Teile des **SEQUENCER**s werden gespeichert.

PS Betriebsart

Speicherung

Die Performance Daten werden zunächst intern im Keyboard gespeichert und dann auf die Memory Card übertragen.

1. Vorbereiten der Speicherkarte
   1) Stellen Sie den **MODE** Schalter des Memory Card auf **PS** und den **PROTECTOR** Schalter auf **OFF**.
   2) Schieben Sie die Speicherkarte richtig in den vorgesehenen Schacht an der rechten Seite direkt unterhalb der Tastatur.



2. Sofern noch nicht geschehen, führen Sie die **SOUND EDIT**, **COMPOSER** (nur K700), bzw. Verfahren durch.
3. Speichern Sie die Performance Daten im Speicher des Keyboards (siehe ⑮ Sequencer).
4. Übertragen Sie die Performance Daten des Keyboards in die Speicherkarte.
   1) Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige blinkt.
   2) Drücken Sie den **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taster. Die Anzeige blinkt langsam.
   3) Drücken Sie die weiße Taste **PS/1** auf der Tastatur.

Wiedergabe

1. Schieben Sie die Speicherkarte mit den gespeicherten Performance Daten in den Schacht.
2. Schalten Sie den **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taster ein.
3. Drücken Sie die weiße Taste **PS/1** auf der Tastatur. (Der Inhalt der Speicherkarte wird jetzt in den internen Speicher des Keyboards geladen.
4. Drücken Sie die **START/STOP** Taste. Das gespeicherte Stück wird sofort wiedergegeben.

- Durch dieses Verfahren wird der gesamte vorherige Inhalt des Keyboardspeichers durch den Inhalt der Speicherkarte ersetzt!

Kopieren einer Speicherkarte

Sie können den Inhalt einer Speicherkarte auf eine andere kopieren. Laden sie dazu den Speicher der Karte in den internen Speicher des PCM Keyboards. Setzen Sie jetzt eine leere Speicherkarte ein und speichern wie oben erklärt. Beachten Sie jedoch, daß vom Hersteller vor gespeicherte Speicherkarten sich aus Copyright Gründen nicht kopieren lassen.

FSC Betriebsart

Mit dem **FULLBAND SETTING COMPUTER** können vier Einheiten von Registrierungsdaten (Stimmen, Effekte, Rhythmen und ihre Kombinationen) einschließlich des Inhaltes der Teile **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** des **SEQUENCER** gespeichert und nach Bedarf abgerufen werden.

■ Sie können speichern:
- Tasteneinstellungen am Bedienfeld
- Inhalt des **VOICE SETTING COMPUTER**
- Inhalt der **MEMORY** Tasten
- **MANUAL PERCUSSION** Einstellungen (K700)
- Inhalt der Teile **ACCOMP/CHORD** und **DRUMS & CONTROL** des **SEQUENCER**

Speicherung

1. Stellen Sie den **MODE** Schalter des Memory Card auf **FSC** und den **PROTECTOR** Schalter auf **OFF**.
2. Schieben Sie die Speicherkarte vorsichtig in den Schacht an der rechten Seite direkt unterhalb der Tastatur.
3. Sofern noch nicht geschehen, führen Sie die **SOUND EDIT, SEQUENCER ACCOMP/CHORD, DRUMS & CONTROL**, bzw. Verfahren durch.
4. Stellen Sie Klänge, Effekte, Rhythmus usw ein.
- Wenn ein **INTRO** gewünscht ist, drücken Sie den **FILL IN & INTRO** Taster.
5. Drücken Sie den **RECORD** Taster.
6. Drücken Sie den **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taster (innerhalb 5 Sekunden).
7. Drücken Sie eine der weißen Tasten 1~4 auf der Tastatur (innerhalb 5 Sekunden).

Damit ist die Registrierug auf den mit dieser Taste gewählten Platz gespeichert.
- Nach dem gleichen Verfahren können die verbleibenden Speicher belegt werden.
- Beachten Sie jedoch, daß Sie nicht die gleiche weiße Taste zweimal benutzen, da der Speicher immer die zuletzt gespeicherten Daten enthält.

Wiedergabe

1. Schieben Sie die Memory Card in den Schacht.
2. Drücken Sie die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste.
3. Drücken Sie die weiße Taste des Speichers 1~4 mit den Registrierungen des Stückes, das Sie spielen möchten.

Diese stehen jetzt für Sie bereit.

Vorsichtsmaßnahmen bei Gebrauch der Speicherkarte

- ■ Die Speicherkarte enthält elektronische Bauteile wie IC's und sollte niemals hinfallen oder starken Stößen ausgesetzt werden.
- ■ Berühren Sie die Anschlußkontakte nicht (mit Nadeln oder passenden Werkzeugen).
- ■ Versuchen Sie niemals die Memory Card zu zerlegen.
- ■ Die Speicherkarte darf keinen extremen Temperaturen oder extremer Feuchtigkeit ausgesetzt werden.
- ■ Desgleichen gilt natürlich für Feuer.
- ■ Speichern Sie immer, für den Fall des Nichtgebrauchs.

- Für den Fall, daß die Batterie entleert ist, verliert die Speicherkarte ihren Inhalt und nimmt auch keinen neuen an. Sollte dies der Fall sein, nehmen Sie Kontakt mit Ihrem nächsten Händler auf. Die Batterie kann gegen Berechnung ersetzt werden. Die normale Lebensdauer der Batterie beträgt ca. 4 Jahre.
- Denken Sie daran, daß bei Wechsel der Batterie der Speicher gelöscht wird. Machen Sie vorher eine Kopie oder geben die Daten in den internen Speicher Ihres Keyboards.

- ■ Die Speicherkarte ermöglicht die Speicherung Ihrer Darbietung in **PS** oder **FSC** Betriebsart.
- ■ Um die Daten abzurufen müssen Sie natürlich die Betriebsart wählen, mit der sie gespeichert wurden.
  - Im Falle, daß Sie den falschen **MODE** nutzen, kann entweder der Inhalt nicht abgerufen werden oder aber Ihr Keyboard arbeitet nicht mehr ordnungsgemäß.

  Wenn das Keyboard nicht ganz richtig arbeitet, können Sie folgendes tun:
  1. **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste einschalten.
  2. **INITIAL** Taste drücken.

Medley mode

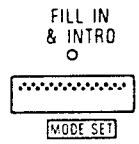
Bei Einstellung auf die Medley-Betriebsart wird der gespeicherte Inhalt des **SEQUENCER** kontinuierlich gespielt.
1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige blinkt.
2. Drücken Sie den **MODE SET (FILL IN & INTRO)** Taster. Die Anzeige blinkt langsam.
3. Schalten Sie den **TECHNI-CHORD** Taster ein.
4. Drücken Sie den **RECORD** Taster zur Bestätigung.
- Schalten Sie die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste ein und drücken die **PS/1** Taste, dann beginnt die Wiedergabe.
- Der Medley Betriebsart kann nicht im **SEQUENCER** oder **FULLBAND SETTING COMPUTER** gespeichert werden. Bei Abschalten kehrt des PCM Keyboard in die normale Betriebsart zurück.

⑰ Stimmung

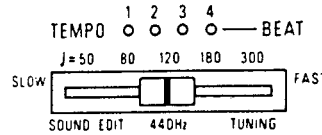
Zum Spiel mit anderen Instrumenten ist die Anpassung der Gesamtstimmung von großer Bedeutung.

1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige leuchtet.

2. Drücken Sie die **MODE SET (FILL IN & INTRO)** Taste. Die Anzeige blinkt langsam.



3. Stellen Sie die gewünschte Stimmung unter Verwendung des **TEMPO**-Schiebereglers (links tiefer—rechts höher) ein. Die Mittelstellung entspricht 440 Hz.



- Auch die initial Einstellung ist 440 Hz.

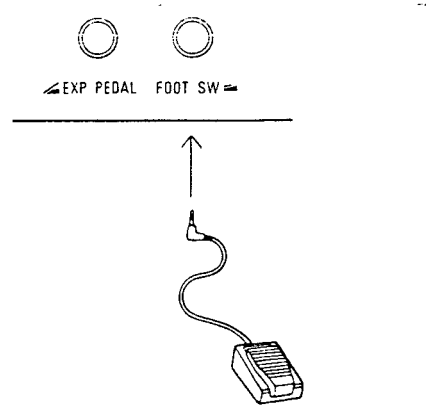
4. Drücken Sie zur Bestätigung den **RECORD** Taster noch einmal.

DEUTSCH

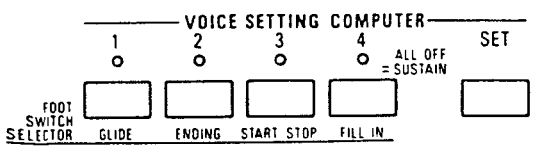
⑱ Fußschalter (Sonderzubehör)

Bei Anschluß des als Sonderzubehör erhältlichen Fußschalters SZ-P1 können Sie unter verschiedenen Möglichkeiten auswählen, was Sie per Fuß kontrollieren möchten.

- **Funktionen die mit dem Fußschalter kontrolliert werden können:**
  SUSTAIN ein/aus für den **POLY** Teil (Initial Einstellung für den Fußschalter)
  GLIDE (Durch Treten des Fußschalters kann die gespielte Note um einen 1/2 Ton gesenkt werden, beim loslassen kehrt sie auf Normalhöhe zurück, z.B. für Bläser oder Hawaiigitarre.) (Glide funktioniert nicht für bestimmte Stimmen.)
  ENDING
  START/STOP
  FILL IN



1. Drücken Sie den **RECORD** Taster der **SEQUENCER** Sektion. Die Anzeige blinkt.
2. Drücken Sie die **MODE SET (FILL IN & INTRO)** Taste. Die Anzeige blinkt langsam.
3. Mit Hilfe der **VOICE SETTING COMPUTER** Taster 1~4 kann jetzt die gewünschte Funktion eingestellt werden.



- Wenn keine **VOICE SETTING COMPUTER** Anzeigen leuchten, ist die **SUSTAIN** Funktion gewählt.

4. Drücken Sie den **RECORD** Taster zur Bestätigung.

⑲ Sonderzubehör und Anschlüsse

)iese Seite zeigt Sonderzubehör, daß für Ihr Technics PCM :eyboard zur Verfügung steht. Dadurch können Sie die 1öglichkeiten Ihres Gerätes noch erweitern und so noch 1ehr Freude am Spiel gewinnen.

:benso sind die vielen Anschlußmöglichkeiten aufgeführt:

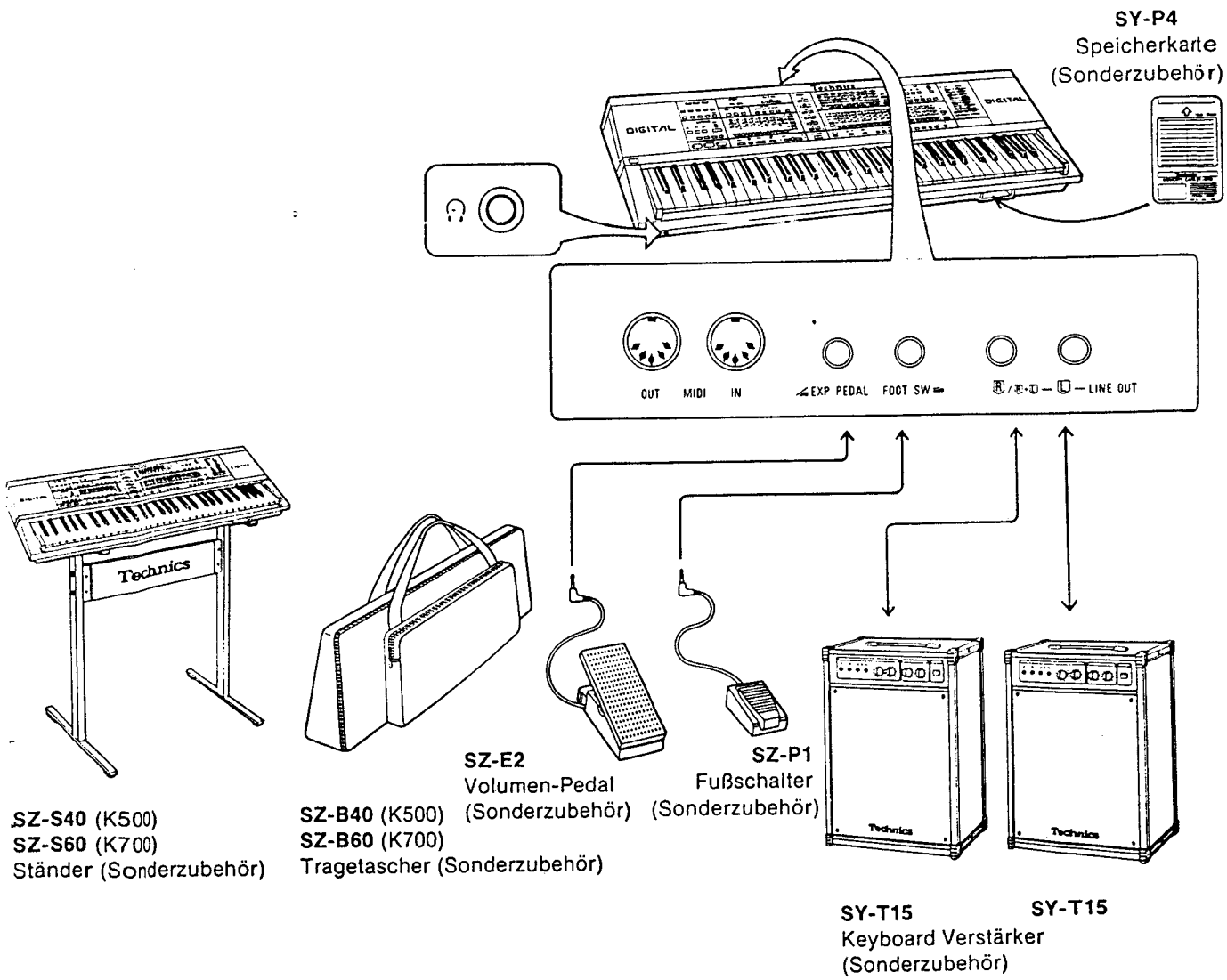
:XP PEDAL
)as als Sonderzubehör erhältliche Volumen Pedal SZ-E2 ann angeschlossen werden. Es regelt die Lautstärke des :eyboards.

OOT SW
1ier kann der auf ⑱ Fußschalter (Sonderzubehör) näher :eschriebene Fußschalter SZ-P1 angeschlossen werden Sonderzubehör).

LINE OUT
Zur Verstärkung können diese Anschlüsse die Technics Keyboard-Verstärker oder andere Nochleistungsverstärker angeschlossen werden. (Steht nur ein Verstärker zur Verfügung (MONO Betrieb) benutzen Sie bitte die **R/R+L** Buchse.)

PHONES (∩)
Für Übungszwecke mag es manchmal ratsam sein, einen Kopfhörer zu verwenden. Wenn er eingesteckt wird, wird das interne Lautsprechersystem abgeschaltet und das Keyboard erklingt nur noch über den Kopfhörer.

DEUTSCH



⑳ Überprüfung von Störungen

Die folgenden Vorfälle können beim Technics Keyboard auftreten, sind aber keine Störungen:

Vorfall	Behebung
Fehlfunktionen der Tasten usw.	•Die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste zum Einschalten drücken und dann die **INITIAL** Taste auf dem Keyboard drücken. •Wenn die Tasten dann nicht normal funktionieren, den **POWER** Schalter einmal aus- und dann wieder einschalten. Die **FULLBAND SETTING COMPUTER** Taste einschalten und die **INITIAL** Taste drücken.
Kein Ton wird gehört.	**MAIN VOLUME** ist auf Minimum eingestellt oder die **BALANCE** Tasten sind ausgeschaltet oder auf Minimum eingestellt. Die Lautstärke mit den Lautstärke- und **BALANCE** Reglern einstellen.
Wenn viele Tasten gleichzeitig gedrückt werden, erklingt kein Ton.	•Für den **POLY** Teil können bis zu 8 Töne gleichzeitig erklingen. Bei Verwendung des **AUTO PLAY CHORD** oder **SEQUENCER** können jedoch nur 4 Töne für den **POLY** Teil erklingen. •Wenn nur **SOLO** für den [R] Teil des gesamten Manuals gewählt ist, können 2 Töne erklingen. Aber wenn sowohl **SOLO** als auch **POLY** für den gleichen Teil des Manuals gewählt sind, erklingt nur ein Ton für die **SOLO** Stimme.
Der Rhythmus startet nicht.	•Wenn eine **SEQUENCER** Taste eingeschaltet ist und ein Stück ohne Rhythmus gespeichert wurde, startet der Rhythmus nicht. •Wenn der Clock-Modus auf **MIDI** eingestellt ist, startet der Rhythmus nicht, wenn kein MIDI Clocksignal von einem anderen Instrument empfangen wird. Wenn nur das PCM Keyboard verwendet wird, den Clock-Modus auf den internen Clock zurückstellen, beispielsweise durch einmaliges Ausschalten des **POWER** Schalters.
Der einzige Rhythmus, der erzeugt wird, ist ein Hi-Hat und Bass Drum Sound.	Dieser Rhythmus wird erzeugt, wenn die **KEYBOARD PERCUSSION** Taste eingeschaltet ist. Durch Ausschalten der **KEYBOARD PERCUSSION** Taste wird wieder der normale Rhythmus erhalten.
Der Rhythmus, den Sie mit dem **COMPOSER** erzeugt haben, kann nur jeden zweiten Takt gehört werden (nur K700).	Nur ein Takt Rhythmus wurde gespeichert. Wenn ein Rhythmus erzeugt und im **COMPOSER** gespeichert wird, müssen zwei aufeinanderfolgende Takte Rhythmus eingegeben werden, damit der Rhythmus kontinuierlich erklingt.
Wenn Sie versuchen, eine in einer **COMPOSER** Taste gespeicherte Figur zu editieren, wechselt diese zu einer anderen Figur (nur K700).	Zum Beispiel, wenn Sie beginnen, die **COMPOSER 1** Figur zu editieren, drücken Sie die Taste **1**, BEVOR Sie die **RECORD** Taste einschalten. Wenn beim Einschalten von **RECORD** eine andere **COMPOSER** Taste oder andere **RHYTHM** Tasten eingeschaltet sind und dann **COMPOSER 1** gedrückt wird, wechselt der Inhalt der **COMPOSER 1** Taste zu der Figur, die vor Drücken der **RECORD** Taste angezeigt wurde.
Die **RECORD** und **SEQUENCER** Anzeigen blinken langsam, aber Speicherung ist nicht erfolgreich.	•Wenn eine **SEQUENCER** Anzeige leuchtet, drücken Sie die **START/STOP** Taste für automatisches Spiel des gespeicherten Teils. Dann kann ein anderes Teil mit dem bereits gespeicherten Teil gespeichert werden. •Zum gleichzeitigen Speichern von zwei oder mehr Parts die entsprechende(n) **CONDUCTOR** Taste(n) einschalten, bevor mit dem Spielen begonnen wird. Zum Speichern des **DRUMS** Parts die **KEYBOARD PERCUSSION** Taste einschalten, um das perkussive Manual zu verwenden.

(21) Hinweise für die richtige Verwendung

Aufstellung

. **Ein gut belüfteter Platz.**
Achten Sie darauf, daß das Instrument immer so aufgestellt wird, daß die Ventilationsöffnungen nicht durch Gegenstände (z.B. Vorhänge usw.) verdeckt werden.
. **Nicht in der direkten Sonne, nicht in unmittelbarer Nähe von Heizköpern u.ä. aufstellen.**
. **Ein Platz wo das Instrument weder Feuchte noch Staub oder Vibrationen ausgesetzt ist wählen.**

Netzanschluß

. **Achten Sie darauf, daß die am Instrument eingestellte Netzspannung mit der Netzspannung an der Steckdose übereinstimmt.**
. **Das Instrument darf nicht an Gleichstrom angeschlossen werden.**

Das Netzkabel

. **Berühren Sie das Netzkabel oder den Netzstecker nie mit feuchten Händen.**
. **Ziehen Sie nicht am Netzkabel.**

Gegenstände aus Metall, die in das Instrument geraten, können Kurzschluß oder Schaden verursachen.

Achten Sie darauf, daß keine Gegenstände aus Metall in das Instrument gelangen.
Wenn Gegenstände wie Stecknadeln, Briefklammern, Haarklammern, Münzen oder ähnliches in das Instrument geraten, kann das zu Schaden oder Kurzschlüssen führen.

Achten Sie dabei besonders auf Kinder die am Instrument herumspielen. Warnen Sie die Kinder davor, etwas in das Instrument hineinzustecken.
Wenn trotzdem ein solcher Gegenstand in das Instrument geraten ist, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und nehmen Sie Kontakt auf mit Ihrem Händler.

Wenn Wasser in das Instrument gerät . . .

Sollte durch irgendeine Ursache Wasser oder eine andere Flüssigkeit in das Instrument geraten sein, ziehen Sie sofort den Stecker aus der Steckdose und nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf. Wasser im Instrument kann zu größeren Schäden oder zu einem gefährlichen Kurzschluß führen.

In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, daß Blumenvasen und andere Behälter mit Flüssigkeiten nicht auf das Instrument gestellt werden sollten.

Wenn das Instrument nicht einwandfrei arbeitet . . .

Wenn das Instrument plötzlich keinen Ton mehr von sich gibt, oder irgend etwas nicht normal funktioniert, schalten Sie es sofort aus und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf.

Schalten Sie das Instrument sofort aus. Wenn Sie das nicht machen, kann der Schaden unter Umständen größer werden und sogar andere und schlimmere Folgen nach sich ziehen.

Noch ein Wort über das Netzkabel . . .

Wenn das Netzkabel defekt ist, oder der Stecker keinen richtigen Kontakt hat, kann das Kurzschlüsse oder Feuer verursachen. Benutzen Sie NIE ein elektrisches Gerät mit einem defekten Netzkabel. Das Netzkabel soll übrigens nie zu stark gebogen oder verknotet werden. Lassen Sie das Netzkabel nur von einem Fachmann verlängern.

DEUTSCH

Berühren Sie nicht die Innenseite des Keyboards.

An bestimmten Stellen in der Innenseite des Instruments liegt die volle Netzspannung an. Versuchen Sie nie die oberen oder die hinteren Abdeckungen des Instruments selbst zu entfernen, und berühren Sie die Teile im Inneren nie mit der Hand oder mit Werkzeugen.

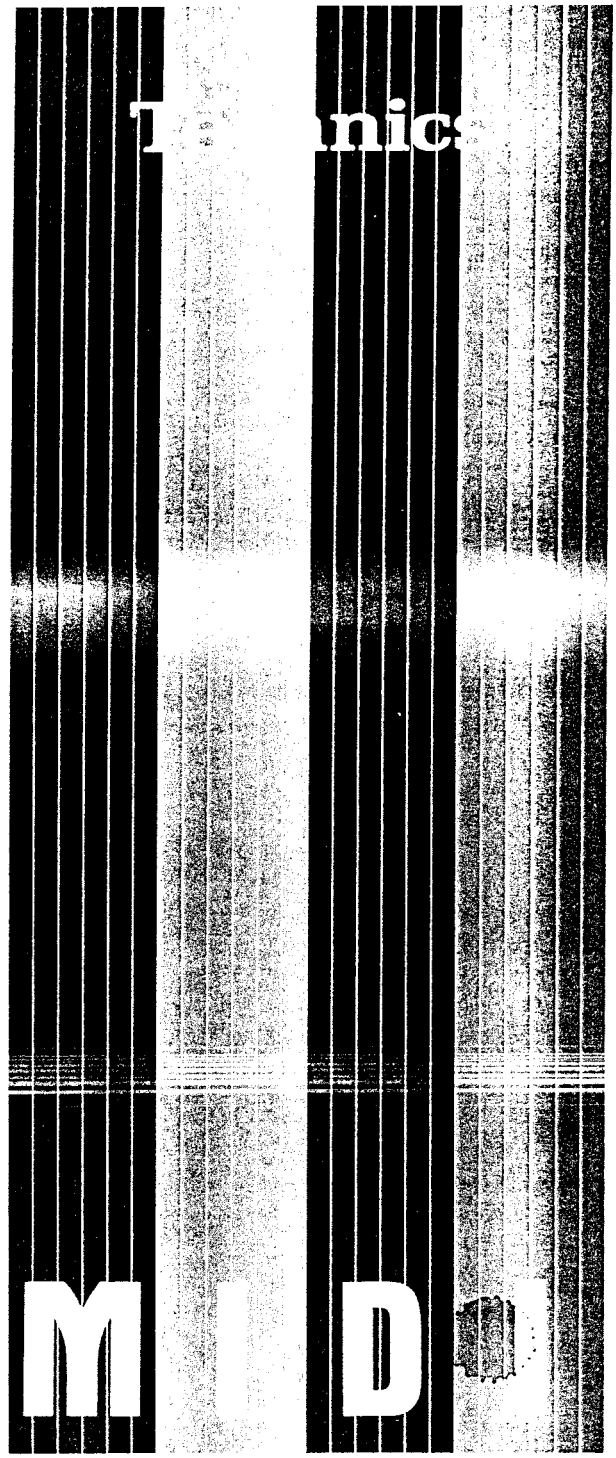
Überlassen Sie einem qualifizierten Fachmann die Inspektion der Innenseite des Instruments oder das Auswechseln der Sicherungen, wenn das erforderlich sein sollte. Probieren Sie nicht es selbst zu machen.

Wartung

Die nachstehenden Hinweise mögen dazu beitragen, daß Ihr Instrument sich immer in gutem Zustand befindet:

- Schalten Sie das Instrument nach dem Spielen immer aus, und schalten Sie es nicht schnell hintereinander ein und aus, da hierdurch bestimmte elektronische Bauelemente einer sehr großen Belastung ausgesetzt werden.
- Um die Tasten und Registerwippen zu reinigen, verwenden Sie am besten ein sauberes, leicht angefeuchtetes Tuch. Polieren Sie mit einem weichen trockenen Tuch nach. Sie können ein Poliermittel verwenden, vermeiden Sie aber Verdünnungsmittel oder Reinigungs- und Poliermittel auf chemischer Basis.
- Das Gehäuse sollte ab und zu mit einem wachshaltigen Poliermittel behandelt werden. Meistens wird aber das Abreiben mit einem weichen Tuch genügen.

REPARATUREN DÜRFEN NUR VOM HÄNDLER ODER VON QUALIFIZIERTEN FACHLEUTEN AUSGEFÜHRT WERDEN.



SX-K500
SX-K700

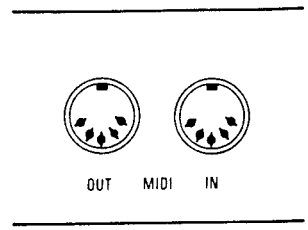
ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPAÑOL NEDERLANDS ITALIANO

MIDI-Anschlüsse

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist eine Industrienorm für den Anschluß zwischen verschiedenen elektronischen Geräten, beispielsweise Sythesizer und Personal Computer. Mit diesem Anschluß sind Übertragung und Empfang von Daten zwischen dem Technics PCM Keyboard und anderen Geräten die mit MIDI-Anschlüssen ausgestattet sind, möglich.

- Verwenden Sie zum Herstellen dieser Anschlüsse ein MIDI Kabel (5 poliges DIN Kabel, kürzer als 15 m).

Dieses Keyboard kann für folgende Teile Daten senden oder empfangen: **POLY**, **BASS**, **SOLO**, **ACCOMP**, **DRUMS** und **CONTROL**.



IN: Über diesen Anschluß empfängt das PCM Keyboard Daten von einem externen Gerät.
OUT: Über diesen Anschluß sendet das PCM Keyboard Daten zu einem externen Gerät.

DEUTSCH

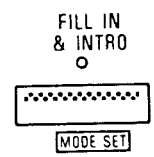
Folgende Arten von MIDI-Daten können gesendet oder empfangen werden

- Key note (Taste ein/aus) Data
- Programmwechsel Data
- Clock signal (Taktgeber) Data
- Chorus data (ein/aus) Data
- Sustain data (ein/aus) Data
- Start/Stop Data
- Song select (Wahl des FSC Platzes) Data
- Volume (Lautstärke) Data (**BALANCE**, **MAIN VOLUME**, Volumenpedal)
- Velocity (Anschlagsdynamik) Data

Einstellen der MIDI Betriebsart

Bevor das Gerät im MIDI Verbund verwendet wird, stellen Sie bitte erst nach folgenden Schritten den MIDI Betriebsart ein.

I. MIDI-Einstellungs-Betriebsart einstellen



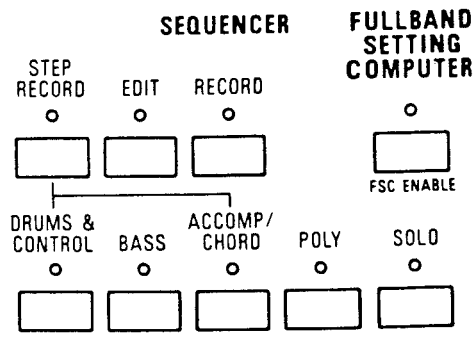
<**Verfahren**>

1. Drücken Sie die **RECORD** Taste in der **SEQUENCER** Sektion. (Die Anzeige blinkt.)

2. Drücken Sie den **MODE SET** (**FILL IN & INTRO**) Taster. (Die Anzeige blinkt langsam.)

II. Einstellen der einzelnen Teile

■ **Anwählen eines Teiles**



<**Verfahren**>

3. Drücken Sie die Taste in der **PART SELECT** (**SEQUENCER**) Sektion für den Teil, den Sie einstellen möchten.

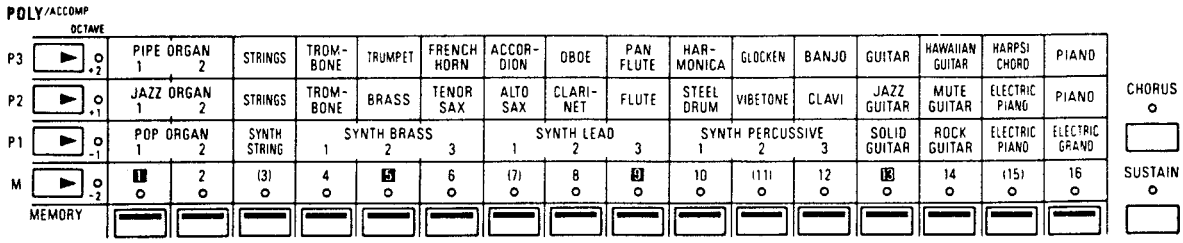
- Der **DRUMS** Teil wird mit der Taste **DRUMS & CONTROL** gewählt.
- Es ist nicht notwendig, den **CONTROL** Teil einzustellen, da für diesen Teil automatisch der MIDI Kanal 16 reserviert ist. Mit dem **CONTROL** Kanal werden die **MAIN VOLUME** und Volumenpedal Daten gesendet oder empfangen.

■ MIDI Grundkanal

MIDI verfügt über **16** Grundkanäle. Diese Kanäle müssen für die verschiedenen Teile zum Senden oder Empfangen der MIDI-Signale eingestellt werden.

<**Verfahren**>

4. Drücken Sie die **POLY** Nummerntaste die der Kanalnummer für den einzustellenden Teil entspricht.



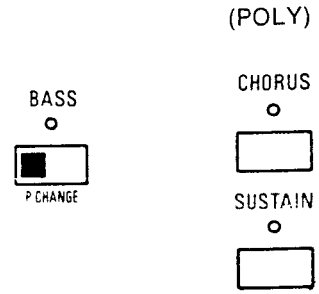
- MIDI Kanal **16** ist für den **CONTROL** Teil reserviert. Wählen Sie deshalb unter den Kanälen **1~15.**
- Es kann nicht für zwei oder mehr Teile der gleiche MIDI Kanal eingestellt werden. Wenn Sie einen Kanal der bereits belegt ist, nochmals belegen, erklingt ein Ton für ERROR (Irrtum).

■ Programmwechsel, Chorus, Sustain

Für Program Change, Chorus und Sustain kann eingestellt werden, ob die Daten gesendet/empfangen werden oder nicht.

<**Verfahren**>

5. Schalten Sie den entsprechenden Taster für diese Daten ein, wenn gesendet/empfangen werden soll. Wenn nicht, entsprechenden Taster ausschalten.

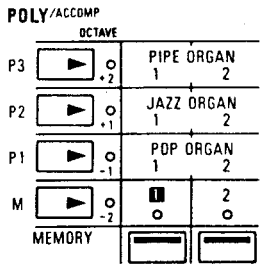


■ Oktaven-Verschiebung

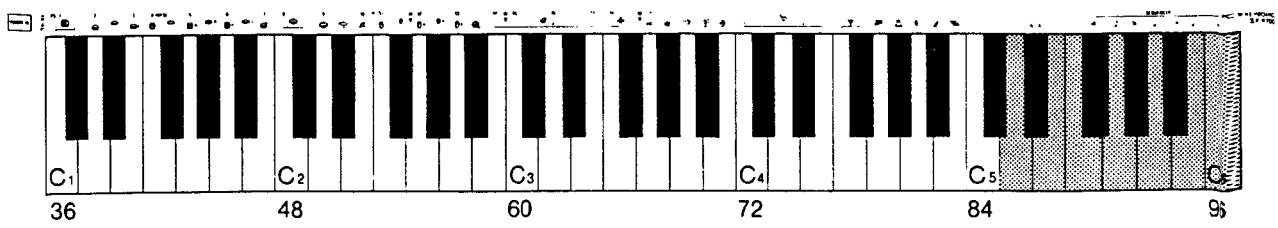
Der Ton kann um eine oder zwei Oktaven nach oben oder unten verschoben werden.

<**Verfahren**>

6. Stellen Sie mit den **OCTAVE** Tasten (in der **POLY** Sektion) den Oktaven-Verschiebungsbereich für **MIDI OUT** ein.



- Die Oktaven-Verschiebung für **MIDI OUT** und **MIDI IN** stehen direkt in Beziehung. Wenn beispielsweise **MIDI OUT** auf +1 eingestellt ist, wird **MIDI IN** automatisch auf −1 eingestellt.
- Die Beziehung zwischen Manual und Notennummern im Initial-Modus ist unten dargestellt.

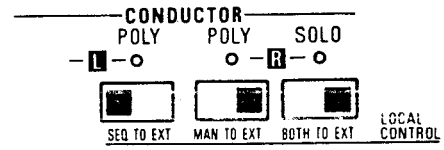


(▭ ist nur für K700)

■ **Local control (Steuerelemente)**
Die Steuerung interner Klangquellen und externen MIDI-Geräte durch die Tastatur und/oder den integrierten **SEQUENCER** können auf vier verschiedene Arten verteilt werden.

Betriebsart	Nähere Angaben	
Normal	Die Noten vom Tastatur und vom **SEQUENCER** werden vom PCM Keyboard und vom externen Instrument wiedergegeben.	Tastatur → Keyboard Sequencer → externes Instrument
SEQ TO EXT	Die Noten vom Tastatur werden vom PCM Keyboard und diejenigen vom **SEQUENCER** werden vom externen Instrument wiedergegeben.	Tastatur → Keyboard Sequencer → externes Instrument
MAN TO EXT	Die Noten vom Tastatur werden vom externen Instrument und diejenigen vom **SEQUENCER** werden vom PCM Keyboard wiedergegeben.	Tastatur → Keyboard Sequencer → externes Instrument
BOTH TO EXT	Die Noten vom Tastatur und vom **SEQUENCER** werden beide vom externen instrument wiedergegeben.	Tastatur → externes Instrument Sequencer → Keyboard

<Verfahren>
7. Benutzen Sie die **LOCAL CONTROL** Taster zur Einstellung der gewünschten Betriebsart. (Im Normalmode sind alle drei Anzeige LEDs aus.)

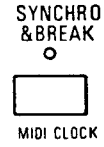


Wiederholen Sie die Schritte 3~7 zur Einstellung der anderen Teile.

III. Einstellen der gewöhnlichen Parameter

■ **Clock (Taktgeber) Wahl**
Wählen Sie den internen Clock, wenn der Taktgeber des PCM Keyboards zur Steuerung des Spiels verwendet wird. Wählen sie den **MIDI** Clock, wenn der Taktgeber des externen Instruments zur Steuerung des Spiels verwendet wird.
- Wenn der **MIDI** Clock gewählt ist, kann der Rhythmus nur gestartet werden, wenn die **MIDI** Taktsignale vom externen Instrument empfangen werden.

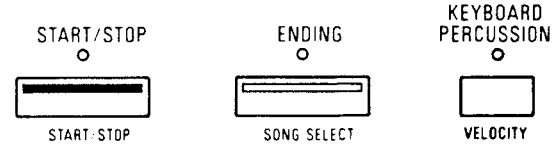
<Verfahren>
8. Stellen Sie die gewünschte Taktgeberbetriebsart mit dem Taster **MIDI CLOCK (SYNCHRO & BREAK)** ein.
- Bei nicht leuchtender Anzeige ist der interne Clock eingestellt.
- Wird das Gerät aus- und wieder eingeschaltet, stellt sich der Clockmode automatisch auf der interne Clock zurück.



■ **Song select, Start/Stop, Velocity (Dynamik), Balance (Volumen), Main Volume, Volumenpedal**

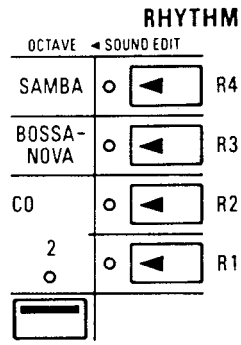
Für alle diese Funktionen kann eingestellt werden, ob die betreffenden. Daten gesendet/empfangen werden oder nicht.

Beachten Sie: Velocity (Dynamik) Daten können NICHT gesendet, jedoch empfangen werden.



<**Verfahren**>

9. Schalten Sie den entsprechenden Taster für Senden/ Empfang der Daten ein. Wenn nicht erwünscht, entsprechenden Taster ausschalten.



■ **Tastensignale Senden/Empfang (Key note on/off)**

Stellen Sie die Eingangsbetriebsart, die Key Note Betriebsart, und ob der Programmwechsel für den **VOICE SETTING COMPUTER** wirksam sein soll, ein.

KEY ASSIGN MODE: Wählen Sie unter drei Betriebsarten für den Empfang von Tastensignalen (Key Note).

KEY ASSIGN MODE	Tastensignale die empfangen werden können	CONDUCTOR	Anwendungs Beispiele
1	Nur **POLY** Teil	Funktion vie bei Spielen des PCM Keyboards	Wird verwendet, wenn ein externes Instrument mit "Anschlagdynamik" gespielt wird.
2	**Alle Teile SOLO, POLY*, BASS, ACCOMP, DRUMS**	Ohne Funktion.	Dient für Ensemble-Spiel, wenn jedes Teil unabhängig gespielt wird.
3	**Alle Teile SOLO***, POLY, BASS***, ACCOMP**, DRUMS*****	Funktion nur Eingebe **POLY** Teil.	Die Betriebsart, wenn das gesamte Manual entsprechend den Einstellungen für den rechten Teil des Manuals spielt.

* Für diesen Teil können bis zu vier Töne gleichzeitig erklingen.

** Töne des **ACCOMP** Teils werden nur erkannt, wenn die **FINGERED** oder **ONE FINGER** Taste eingeschaltet ist.

*** Töne des **SOLO, BASS** oder **DRUMS** Teils werden nur erkannt, wenn die **CONDUCTOR SOLO, CONDUCTOR BASS** oder **KEYBOARD PERCUSSION** Taste ausgeschaltet ist.

KEYNOTE ONLY: Wenn eingeschaltet, werden die Daten für Programm und Kontrollwechsel nicht gesendet/empfangen.

AUTO PLAY CHORD: Wenn eingeschaltet, produziert die **AUTO PLAY CHORD** Funktion ein Begleitmuster für die die **ACCOMP** und **BASS** MIDI Kanal Ausgangssignale.

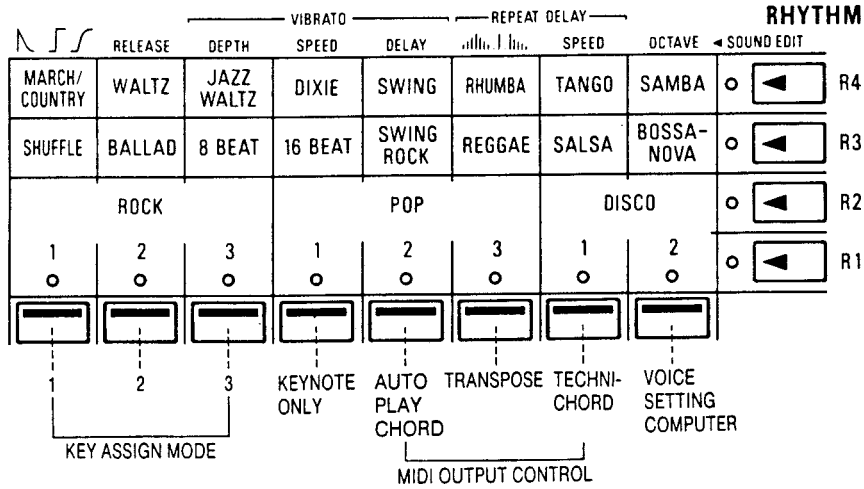
TRANSPOSE: Wenn eingeschaltet, werden für alle Teile die transponierten Tastaturnoten ausgegeben.

TECHNI-CHORD: Wenn eingeschaltet (und natürlich auch die **TECHNI-CHORD** Taste beim Spiel) werden die Töne, die durch die **TECHNI-CHORD** Funktion ausgegeben werden, für den **POLY** MIDI-Kanal gesendet.

VOICE SETTING COMPUTER: Wenn eingeschaltet, wird durch Empfang von Programmwechseldaten mit dem **POLY** Kanal der **VOICE SETTING COMPUTER** geschaltet. (Programmwechsel für den **SOLO** Kanal wird nicht gesendet/empfangen.)

<Verfahren>

10. Mit den drei äußerst linken **RHYTHM** Tastern wird die Betriebsart eingestellt.
11. Mit den verbleibenden 5 **RHYTHM** Tastern wird die ein/aus Stellung für die anderen aufgeführten Funktionen eingestellt.



IV. Abschluss der MIDI Einstellungen

<Verfahren>

12. Nachdem alle zuvor beschriebenen Schritte durchgeführt sind, drücken Sie den **RECORD** oder **MODE SET** Taster und schließen damit den MIDI Einstll Mode ab..

Laden gespeicherter MIDI Daten

Alle durchgeführten MIDI Einstellungen können sowohl im internen Speicher des PCM Keyboards als auch auf Memorycard gespeichert werden. Dazu werden einfach die entsprechenden Speicherverfahren für **SEQUENCER** oder **FULLBAND SETTING COMPUTER** durchgeführt. IM **INITIAL MODE** können die gespeicherten Daten jedoch nicht zum Gebrauch abgerufen werden. Benutzen sie folgendes Verfahren, um diese MIDI Daten zum Gebrauch wieder abzurufen.

<Verfahren>

1. Drücken Sie die **RECORD** Taste der **SEQUENCER** Sektion. (Die Anzeige blinkt.)
2. Drücken Sie den **MODE SET** Taster. (Die Anzeige blinkt langsam.)
3. Drücken Sie den **FSC ENABLE** Taster um die gespeicherten MIDI Einstellungen wieder abzurufen.
4. Zum Abschluß nochmals den **RECORD** oder **MODE SET** Taster drücken.

- Beim Ausschalten des Gerätes wird auch **FSC ENABLE** abgeschaltet.

MIDI Implementation Chart

[PCM Keyboard]
[SX-K500/SX-K700]

(Transmitted)

Function...		POLY	SOLO	ACCOMP	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	16	memorized
	Changed	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	——	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	
	Altered	——	——	——	——	——	——	
Note Number		7~113	7~113	7~113	7~95	7~101	——	(K500) • Changes depending on the position of the MIDI octave shift (K700) • When SEQUENCER is off
		7~126	7~126	7~126	7~108	7~113	——	
	True voice	——	——	——	——	——	——	
Velocity	Note ON	×	×	×	×	×	——	
	Note OFF	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	× (9nH:V=0)	——	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		×	×	×	×	×	×	
Control Change	7	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	balance (poly~drums) main volume (control)
	11	×	×	×	×	×	*○ ×	expression pedal
	64	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	sustain
	93	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	×	chorus
Prog Change	True #	*○(0~63)× ——	*○(0~31)× ——	*○(0~63)× ——	*○(0~7)× ——	*○(0~31:K500)(0~35:K700)× ——	—— ——	
System Exclusive		×						
System Common	Song Pos	×						
	Song Sel	*○ (0~19) ×						
	Tune	×						
System Real Time	Clock	○						
	Commands	*○ ×						start/stop
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	——	
	All Notes OFF	○	○	○	○	○	——	
	Active Sense	○						
	Reset	×						

Notes *○ × ..... Whether or not the data for each of these items is transmitted can be set.

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○:Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO ×:No

MIDI Implementation Chart

[SX-K500/SX-K700] (Recognized)

Function...		POLY	SOLO	ACCOMP	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	16	memorized
	Changed	1~15	1~15	1~15	1~15	1~15	—	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	
	Altered	—	—	—	—	—	—	
Note Number		2~126	2~126	2~126	2~126	2~126	—	Changes depending on the position of the Octave Shift or Transpose control.
	True voice	36~108	36~108	36~108	24~96	36~71 (K500) 36~83 (K700)	—	
Velocity	Note ON	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	—	
	Note OFF	×	×	×	×	×	—	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		×	×	×	×	×	×	
Control Change	7	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	balance (poly~drums) main volume (control)
	11	×	×	×	×	×	*○ ×	expression pedal
	64	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	sustain
	93	*○ ×	*○ ×	*○ ×	×	×	×	chorus
Prog Change		*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	*○ ×	—	
	True #	0~63	0~31	0~63	0~7	0~31 (K500) 0~35 (K700)	—	
System Exclusive		×						
System Common	Song Pos	×						
	Song Sel	*○ (0~19) ×						
	Tune	×						
System Real Time	Clock	○						
	Commands	*○ ×						start/stop
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	—	(123~127)
	All Notes OFF	○	○	○	○	○	—	
	Active Sense	○						
	Reset	×						

Notes *○ ×..... Whether or not the data for each of these items is receive d can be set.

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○ : Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO × : No

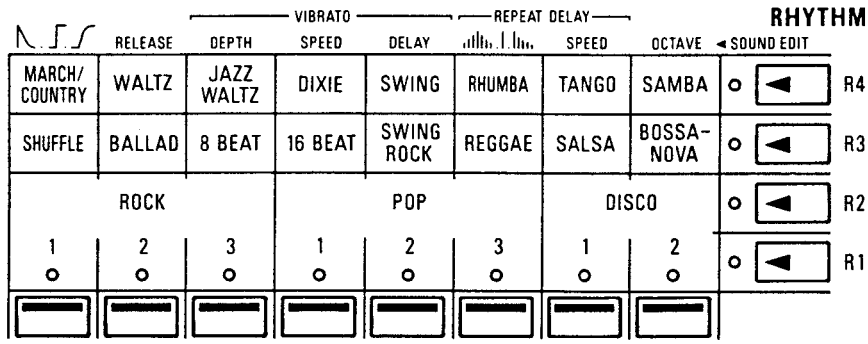
- This product adheres to MIDI specifications as published by the Japan MIDI Association.

One Touch Play

ONE TOUCH PLAY

32 preset sound combinations for all rhythms

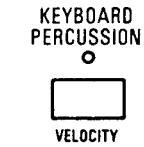
If this button is pressed, the appropriate tone and effect registration for the rhythm chosen are automatically set.
Therefore, immediate play is possible if a rhythm is selected and this button is pressed for several seconds until the pannel indicators change. The AUTO PLAY CHORD is automatically selected and the keyboard is split. Play the melody on the right keyboard and chords on the left.
Use the CONDUCTOR and POLY, SOLO tone buttons if you want to change sounds on the right keyboard.
Matching of sounds to the fixed ONE TOUCH PLAY combinations has also been preset at the factory.
Push RHYTHM and ONE TOUCH PLAY buttons if you want to play the preset again.



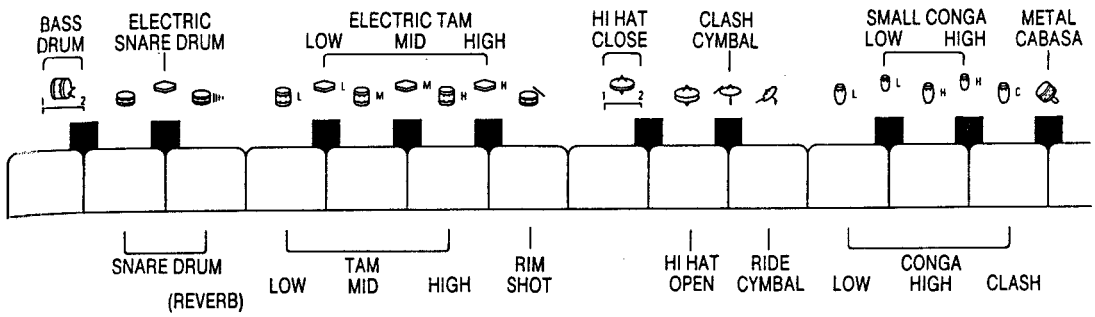
R4	MARCH/COUNTRY	MARCHING BAND
	WALTZ	PIANO & STRINGS
	JAZZ WALTZ	JAZZ QUINTET
	DIXIE	DIXIE BAND
	SWING	SWING BAND
	RHUMBA	LATIN COMBO
	TANGO	ACCORDION BAND
	SAMBA	ORGAN QUINTET
R3	SHUFFLE	METAL BAND
	BALLAD	GUITAR & ORCHESTRA
	8 BEAT	E PIANO & STRINGS
	16 BEAT	ELECTRIC PIANO
	SWING ROCK	ELECTRIC GRAND
	REGGAE	CARIBBEAN SOUND
	SALSA	LATIN BRASS
	BOSSA NOVA	LATIN ORCHESTRA
R2	ROCK, POP, DISCO	CONTEMPORARY 1~8
R1	ROCK, POP, DISCO	SYNTH SOUND 1~8

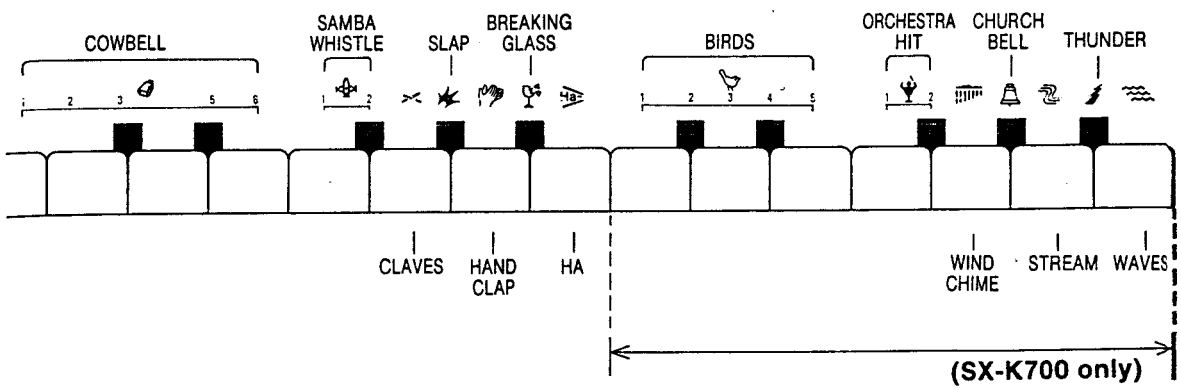
Keyboard Percussion

Press the **KEYBOARD PERCUSSION** button on to turn your keyboard into a whole band of percussive instruments and other special sounds.



<Percussive keyboard>





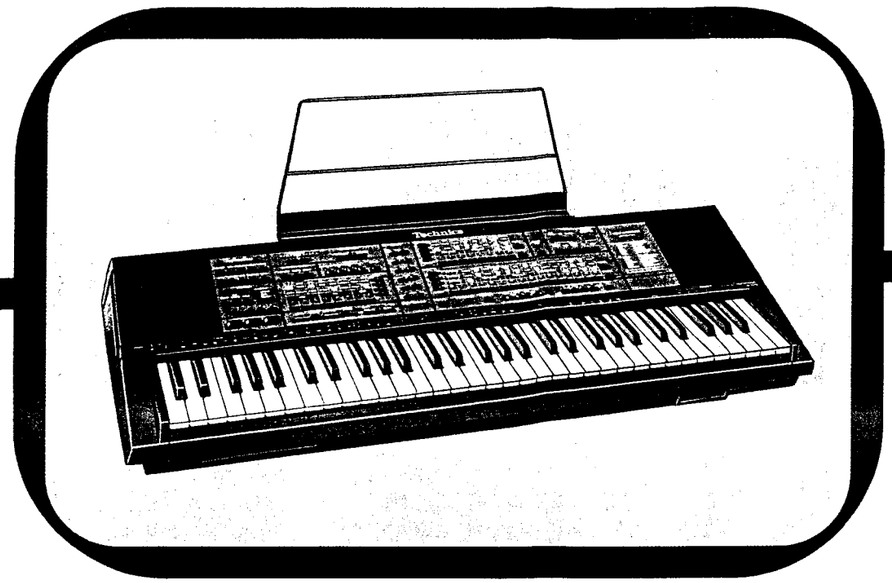
Specifications

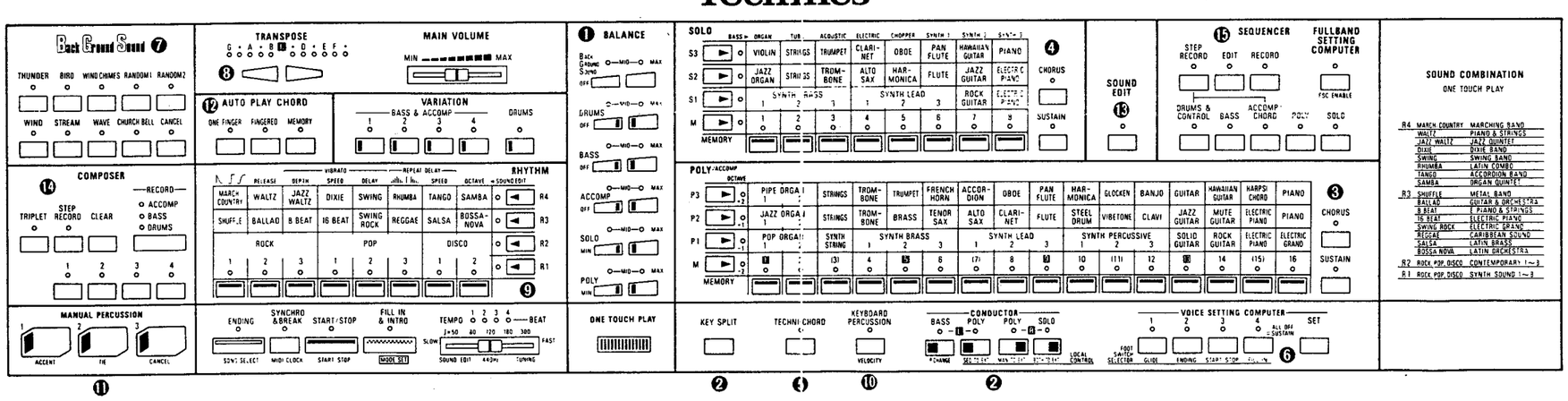
		SX-K500	SX-K700
KEYBOARD		49 KEYS	61 KEYS
KEY SPLIT		○ (G2, C3, G3)	
ONE TOUCH PLAY		○	
FULLBAND SETTING COMPUTER		RECORD*, FULLBAND SETTING COMPUTER	
SEQUENCER		RECORD*, EDIT, STEP RECORD, SOLO, POLY ACCOMP/CHORD, BASS, DRUMS & CONTROL, KEYBOARD...	
VOICE SETTING COMPUTER		SET, 1~4	
CONDUCTOR		[L]...POLY, BASS [R]...SOLO, POLY	
TONES & EFFECTS	POLY/ACCOMP	P1... POP ORGAN 1, 2, SYNTH STRING, SYNTH BRASS 1, 2, 3, SYNTH LEAD 1, 2, 3, SYNTH PERCUSSIVE 1, 2, 3, SOLID GUITAR, ROCK GUITAR, ELECTRIC PIANO, ELECTRIC GRAND P2... JAZZ ORGAN 1, 2, STRINGS, TROMBONE, BRASS, TENOR SAX, ALTO SAX, CLARINET, FLUTE, STEEL DRUM, VIBETONE, CLAVI, JAZZ GUITAR, MUTE GUITAR, ELECTRIC PIANO, PIANO P3... PIPE ORGAN 1, 2, STRINGS, TROMBONE, TRUMPET, FRENCH HORN, ACCORDION, OBOE, PAN FLUTE, HARMONICA, GLOCKEN, BANJO, GUITAR, HAWAIIAN GUITAR, HARPSICHORD, PIANO MEMORY...1~16 CHORUS, SUSTAIN	
	SOLO	S1... SYNTH BRASS 1, 2, 3, SYNTH LEAD 1, 2, 3, ROCK GUITAR, ELECTRIC PIANO S2... JAZZ ORGAN, STRINGS, TROMBONE, ALTO SAX, HARMONICA, FLUTE, JAZZ GUITAR, ELECTRIC PIANO S3... VIOLIN, STRINGS, TRUMPET, CLARINET, OBOE, PAN FLUTE, HAWAIIAN GUITAR, PIANO MEMORY...1~8 CHORUS, SUSTAIN	
	BASS	ORGAN, TUBA, ACOUSTIC, ELECTRIC, CHOPPER, SYNTH 1, 2, 3, SUSTAIN	
TECHNI-CHORD		○	
SOUND EDIT		SOUND EDIT, ⌐, ∫, ∫, RELEASE, VIBRATO (DEPTH, SPEED, DELAY), REPEAT DELAY (, SPEED), OCTAVE, POLY M...1~16, SOLO M...1~8	
BACK GROUND SOUND		○	THUNDER, BIRD, WIND CHIMES, RANDOM 1, 2, WIND, STREAM, WAVE, CHURCH BELL, CANCEL
RHYTHM		R1... ROCK 1, 2, 3, POP 1, 2, 3, DISCO 1, 2 R2... ROCK 1, 2, 3, POP 1, 2, 3, DISCO 1, 2 R3... SHUFFLE, BALLAD, 8 BEAT, 16 BEAT, SWING ROCK, REGGAE, SALSA, BOSSA NOVA R4... MARCH/COUNTRY, WALTZ, JAZZ WALTZ, DIXIE, SWING, RHUMBA, TANGO, SAMBA	
	(CONTROLS)	TEMPO, START/STOP, SYNCHRO & BREAK	
FILL IN & INTRO		○	
ENDING		○	
KEYBOARD PERCUSSION		○, KEYBOARD	
MANUAL PERCUSSION		———	1~3
AUTO PLAY CHORD		ONE FINGER, FINGERED, MEMORY	
VARIATION		DRUMS, BASS & ACCOMP 1~4	
COMPOSER		———	RECORD (DRUMS, BASS, ACCOMP), CLEAR, STEP RECORD, TRIPLET, 1~4, ACCENT, TIE, CANCEL
TUNING		○	
TRANSPOSE		G ~ C ~ F♯	
FOOT SWITCH SELECTOR		GLIDE, ENDING, START/STOP, FILL IN, SUSTAIN (ALL OFF)	
BALANCE		BACK GROUND SOUND, DRUMS, BASS, ACCOMP, SOLO, POLY	
MODE SET		MODE SET, RECORD*, START/STOP, MIDI CLOCK, SONG SELECT, VELOCITY, PROGRAM CHANGE, OCTAVE (−2, −1, +1, +2), LOCAL CONTROL (SEQ TO EXT, MAN TO EXT, BOTH TO EXT), FSC ENABLE	
OTHERS		POWER SWITCH, MAIN VOLUME, MEMORY CARD SLOT, LINE OUT TERMINALS ([R]/[R]+[L], [L]), PEDAL IN TERMINALS (EXP PEDAL, FOOT SW), MIDI TERMINALS (IN, OUT), HEADPHONE JACK, AC CORD INPUT, INITIAL KEY	
OUTPUT		10W X 2	
SPEAKERS		12 cm (4-23/32") X 1 9 cm (3-17/32") X 1	
POWER REQUIREMENT		50 W	
		AC 120/220/240V 50/60 Hz, AC 120V 60 Hz (NORTH AMERICA)	
DIMENSIONS (WXHXD)		78.7 cm X 13.4 cm X 35.8 cm (30-31/32" X 5-9/32" X 14-3/32")	95.1 cm X 13.4 cm X 35.8 cm (37-7/16" X 5-9/32" X 14-3/32")
NET WEIGHT		10 kg (22.0 lbs.)	10.5 kg (23.1 lbs.)
ACCESSORIES		MUSIC RACK, DUST COVER, AC CORD	

*Common **RECORD** button is used for these buttons.

Technics

SX-K700




Technics
Back Ground Sound
THUNDER BIRD WIND CHIMES RANDOM1 RANDOM2
WIND STREAM WAVE CHURCH BELL CANCEL
TRANSPOSE
MAIN VOLUME
MIN MAX
AUTO PLAY CHORD
ONE FINGER FINGERED MEMORY
VARIATION
BASS & ACCOMP 1 2 3 4
DRUMS
COMPOSER
TRIPLET STEP RECORD CLEAR
RECORD ACCOMP BASS DRUMS
RHYTHM
MARCH/COUNTRY WALTZ JAZZ WALTZ DIXIE SWING RHUMBA TANGO SAMBA
SHUFFLE BALLAD 8 BEAT 16 BEAT SWING ROCK REGGAE SALSA BOSSA-NOVA
ROCK POP DISCO
MANUAL PERCUSSION
ACCENT FIE CANCEL
ENDING SYNCHRO &BREAK START/STOP FILL IN & INTRO TEMPO BEAT
SLOW FAST
BALANCE
BACK GROUND SOUND
DRUMS
BASS
ACCOMP
SOLO
POLY
ONE TOUCH PLAY
SOLO
S3 S2 S1 M MEMORY
VIOLIN STRINGS TRUMPET CLARINET OBOE PAN FLUTE HAWAIIAN GUITAR PIANO
JAZZ ORGAN STRINGS TROMBONE ALTO SAX HARMONICA FLUTE JAZZ GUITAR ELECTRIC PIANO
SYNTH BASS SYNTH LEAD ROCK GUITAR ELECTRIC PIANO
POLY·ACCOMP
P3 P2 P1 M MEMORY
PIPE ORGAN STRINGS TROMBONE TRUMPET FRENCH HORN ACCORDION OBOE PAN FLUTE HARMONICA GLOCKEN BANJO GUITAR HAWAIIAN GUITAR HARPSICHORD PIANO
JAZZ ORGAN STRINGS TROMBONE BRASS TENOR SAX ALTO SAX CLARINET FLUTE STEEL DRUM VIBETONE CLAVI JAZZ GUITAR MUTE GUITAR ELECTRIC PIANO PIANO
POP ORGAN SYNTH STRING SYNTH BRASS SYNTH LEAD SYNTH PERCUSSIVE SOLID GUITAR ROCK GUITAR ELECTRIC PIANO ELECTRIC GRAND
CHORUS
SUSTAIN
SOUND EDIT
SEQUENCER
STEP RECORD EDIT RECORD
FULLBAND SETTING COMPUTER
FSC ENABLE
DRUMS & CONTROL BASS ACCOMP CHORD POLY SOLO
SOUND COMBINATION
ONE TOUCH PLAY
R4 MARCH COUNTRY MARCHING BAND
WALTZ PIANO & STRINGS
JAZZ WALTZ JAZZ QUINTET
DIXIE DIXIE BAND
SWING SWING BAND
RHUMBA LATIN COMBO
TANGO ACCORDION BAND
SAMBA ORGAN QUINTET
R3 SHUFFLE METAL BAND
BALLAD GUITAR & ORCHESTRA
8 BEAT E.PIANO & STRINGS
16 BEAT ELECTRIC PIANO
SWING ROCK ELECTRIC GRAND
REGGAE CARIBBEAN SOUND
SALSA LATIN BRASS
BOSSA NOVA LATIN ORCHESTRA
R2 ROCK POP DISCO CONTEMPORARY 1~3
R1 ROCK POP DISCO SYNTH SOUND 1~3
KEY SPLIT
TECHNI CHORD
KEYBOARD PERCUSSION
VELOCITY
CONDUCTOR
BASS POLY POLY SOLO
LOCAL CONTROL
VOICE SETTING COMPUTER
SET
FOOT SWITCH SELECTER
GLIDE ENDING START/STOP
ALL OFF = SUSTAIN

DIGITAL

DIGITAL